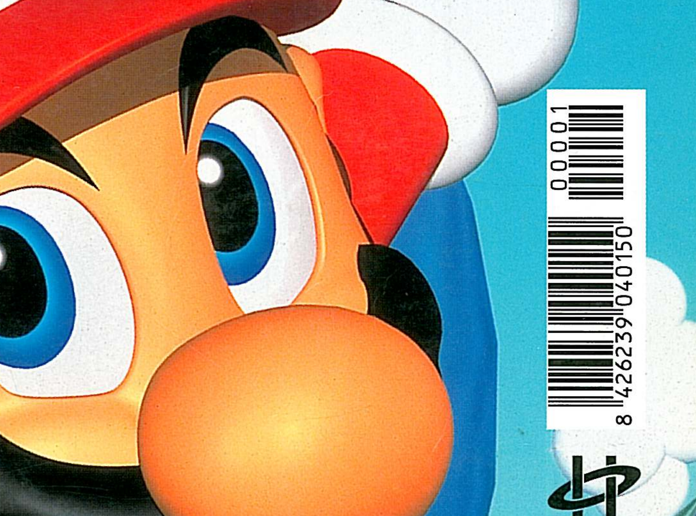
SOLUCIONES Y TRUCOS PARA N64

795 PTA - 4,77 €

Nintendo Acción

2ª EDICIÓN

- Turok: Dinosaur Hunter
- Killer Instinct Gold
- Shadows of The Empire
- Pilotwings 64
- Mortal Kombat Trilogy
- Mario Kart 64
- Blast Corps
- Lylat Wars
- GoldenEye
- Extreme G
- Diddy Kong Racing

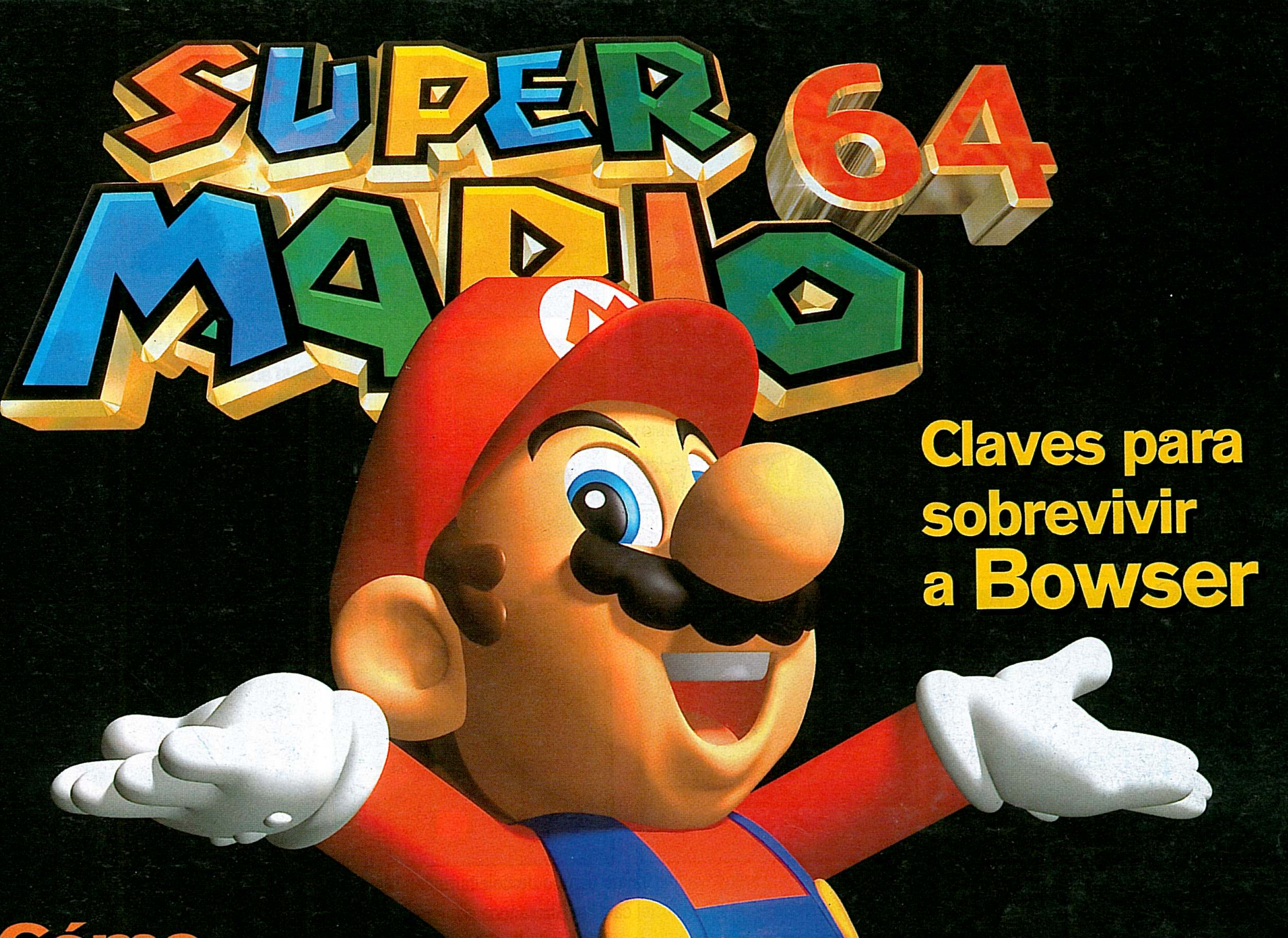


...y guía de 36 páginas de

Super Mario 64

Mapas, ayudas y claves para los mejores juegos de N64

Sumario



Claves para sobrevivir a Bowser

Cómo conseguir las 120 estrellas

Todos los trucos y curiosidades

...para que no te pierdas en la aventura más alucinante del mundo

¿Dónde están las 120 estrellas?



Bienvenido a la guía que todo lo sabe de Mario. A continuación vamos a descubrirte dónde están y cómo se cogen las 120 estrellas del juego. Y para redondear, te daremos algunos interesantes trucos.

BOB-OMB BATTLEFIELD

Entrada

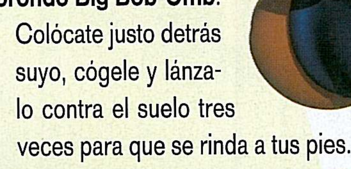


Sitúate en el **hall del castillo**, sube las escaleras del lado izquierdo y entra por la **puerta que tiene dibujada una estrella** sin número en su interior.

Course 1: Estrellas



ESTRELLA 1: Bueno, ya has tenido tiempo de deleitarte con Mario y sus monerías en el exterior del castillo. Ahora toca ponerse manos a la obra para buscar, ¡tachán!, la primera estrella del juego, tu primera estrella de Mario64. Simplemente tienes que **subir a la cima de la montaña y derrotar al orondo Big Bob-Omb**. Colócate justo detrás suyo, cógele y lánzalo contra el suelo tres veces para que se rinda a tus pies.











ESTRELLA 3: La tercera estrella de Bob-Omb Battlefield está **dentro de la caja amarilla que hay en la isla flotante**. Para llegar a ella tienes que **hablar** con una de las **bombas rosa** que hay al principio para que active los cañones. Haz que Mario **se meta dentro del cañón** que hay en el camino de subida a la montaña, justo enfrente de la isla flotante. Apunta un poco por encima del árbol y dispárale. El fontanero se agarrará al árbol y luego sólo tendrás que dar unos pasos para coger la estrella.





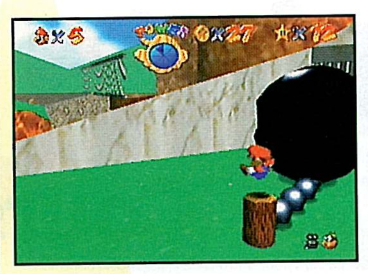


ESTRELLA 2: Cuando vuelvas a entrar en este mundo tienes que **hablar con la tortuga**, que te retará a una carrera hasta lo alto de la montaña. Si la ganas, te regalará la estrella. Puedes hacerlo sin demasiada dificultad siguiendo el camino normal, pero nosotros conocemos un **atajo secreto**: utiliza el **teletransportador** que conecta las dos cavidades de la montaña por donde **salen las grandes bolas metálicas**. Sólo tienes que pararte en su interior para que se ponga en marcha.





ESTRELLA 4: Habrás visto que hay en el escenario multitud de **monedas**, y que algunas de ellas, **ocho** en total, son **rojas**. Pues bien, debes **coger las** ocho para que aparezca la estrella. Y ya te avisamos que **esta operación tendrás que repetirla** en todos los mundos.







ESTRELLA 6: Está situada detrás de las rejas a espaldas de **Chain Chomp**. Para hacer que las rejas se abran, **hunde el palo** al que está atada su cadena. Haz la "culada" tres veces sobre él y ojo con los mordiscos del animalito. Te dará la estrella cuando le liberes.

Enemigos de la primera fase



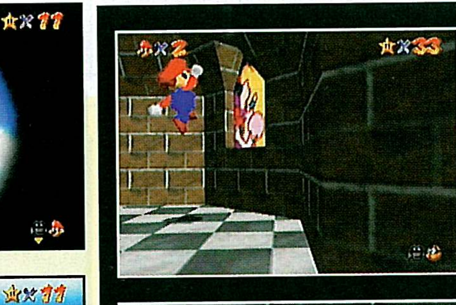




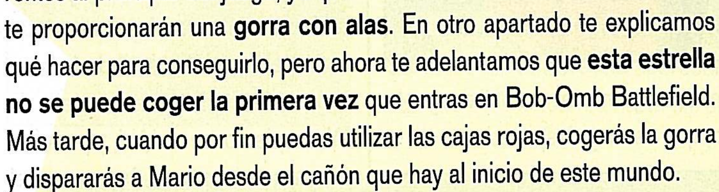


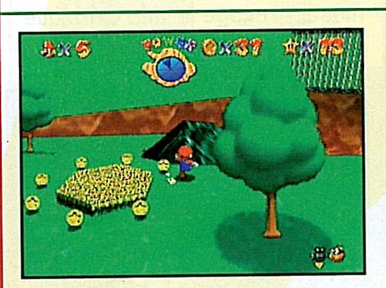






ESTRELLA 5: Para que aparezca, tienes que pasar volando **a través de los cinco anillos de monedas de oro** que hay junto a la isla flotante. Para ello debes **activar las cajas rojas**, que aparecen transparentes al principio del juego, ya que te proporcionarán una **gorra con alas**. En otro apartado te explicamos qué hacer para conseguirlo, pero ahora te adelantamos que **esta estrella no se puede coger la primera vez** que entras en Bob-Omb Battlefield. Más tarde, cuando por fin puedas utilizar las cajas rojas, cogerás la gorra y dispararás a Mario desde el cañón que hay al inicio de este mundo.



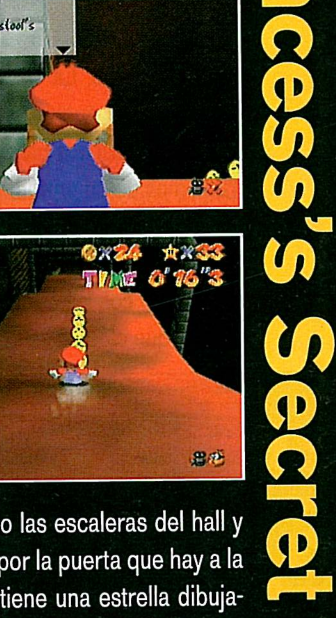






ESTRELLA 7: Otra de las que se repiten en todos los mundos. Sólo tienes que reunir **cien monedas** para tener la estrella, y hay muchas repartidas por todo el escenario. Si consigues subirte al caparazón de la tortuga te dan una **moneda azul**, que equivale a 5 amarillas, y puedes encontrar muchas más en los anillos que hay enfrente de la isla que flota en el cielo.

Princess's Secret Slide







Subiendo las escaleras del hall y entrando por la puerta que hay a la derecha (tiene una estrella dibujada), Mario llegará a una habitación en la que hay **tres vidrieras con la imagen de la princesita**. Si intentas atravesar dos de ellas, sólo lograrás que el fontanero se lleve un buen porrazo, pero si que atravesarás la de la derecha, que **conduce a un tobogán**. Consigue llegar hasta abajo y recibirás una **estrella extra** como recompensa a tu pericia en el descenso.

WHOMP'S FORTRESS

Course 2: Estrellas

Entrada



Dentro del **hall del castillo**, ve hacia el lado derecho y entra por la **puerta** que tiene una **estrella con el número 1** en su interior.



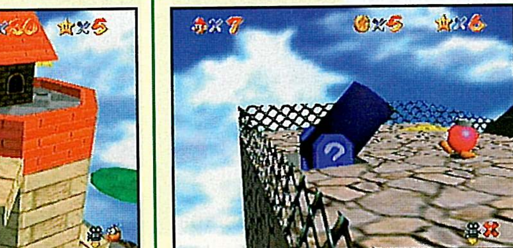




ESTRELLA 1: Mucho nos tememos que te va a tocar hacer un poco más de alpinismo. En la cima de la montaña te espera **Whomp**, un tipo que está literalmente cuadrado y al que no parece hacerle mucha gracia que Mario se acerque por allí. **Párate delante suyo**, y cuando trate de caerse encima de ti, apártate rápidamente. Aprovecha entonces para **saltar** sobre su **espalda** y hacer una culada. Repite otras dos veces la operación y... ¡premio!





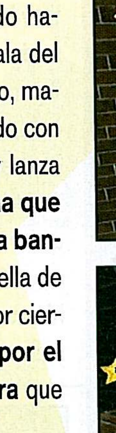


ESTRELLA 2: Otra vez de vuelta a las alturas. La verdad es que podían haber puesto un ascensor para subir y así nos habríamos ahorrado más de un problema, pero en fin, ahora tienes que **escalar la torre que hay arriba** del todo, teniendo cuidado con las plataformas que se mueven, y una vez arriba recoger la estrella que alguien se olvidó. Miyamoto, que es muy despistado.









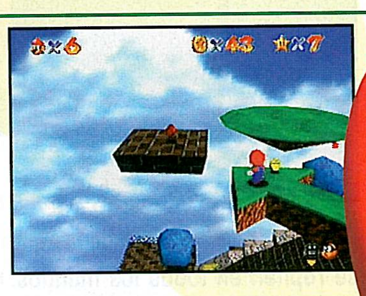
ESTRELLA 3: ¿Has oído hablar del fantástico hombre bala del circo? Pues aplícate el cuento, majete. **Activa el cañón** hablando con la bomba color rosa-Kirby y lanza a Mario **contra la plataforma que está debajo del mástil de la bandera**. Allí está la tercera estrella de Whomp's Fortress. ¡Ah!, y por cierto, ya que te pones, **trepa por el mástil y recoge la vida extra** que hay en lo más alto.



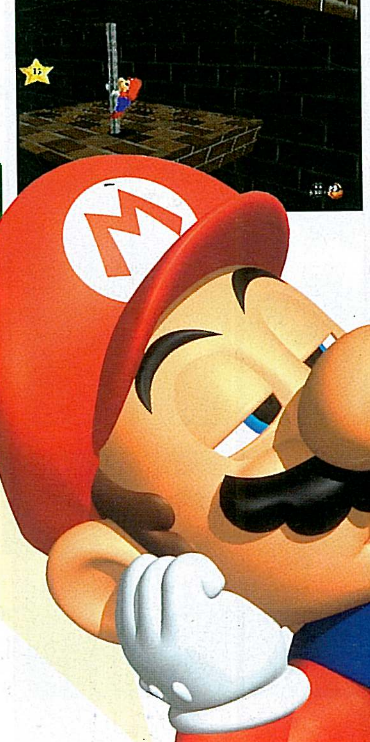




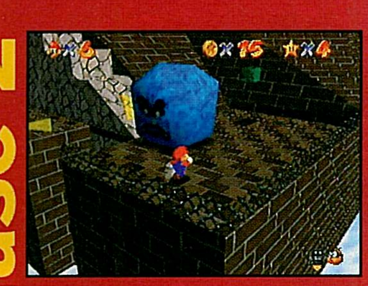
ESTRELLA 4: Hay **ocho monedas rojas ahí fuera** esperando a que alguien con bigote y mono azul las recoja. Una de ellas, la más caprichosa, está justo **encima de uno de los bloques azules que suben y bajan**, y hay varias más en las **islas que flotan en el aire**. Podrás alcanzarlas derribando la tabla que hay en la torre, a base de patadas.

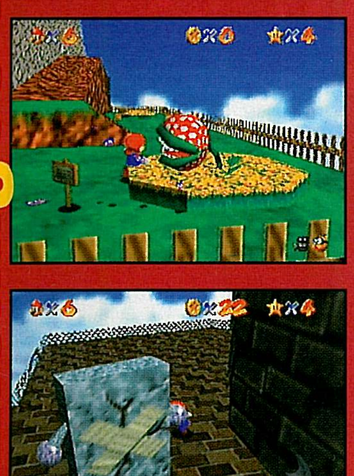




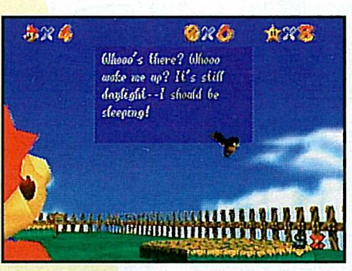


Enemigos fase 2











ESTRELLA 5: No sabemos el delito que habrá cometido, pero el caso es que la quinta estrella está **encerrada en la jaula que hay suspendida en el aire**. Tienes dos formas de llegar a ella. **Con el cañón** y mucha puntería, o **subiéndote al árbol** que hay al inicio para espantar al pájaro de sus ramas. Cuando salga, agárrate a él presionando **A** (puedes dirigir su vuelo), y suelta el botón cuando veas que **tu sombra está encima de la jaula**.











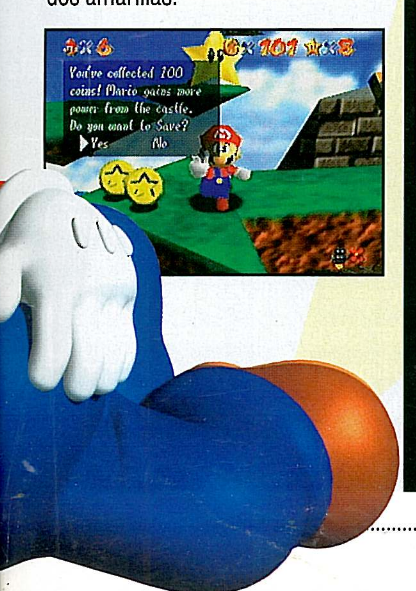




ESTRELLA 6: Hay que reconocer que esta vez sí que la han escondido a conciencia. Si quieres encontrar la sexta estrella (seguro que sí), **métete en el cañón y lanza a Mario contra las esquinas de los dos muros más cercanos**. El fontanero es tan cabezota que las romperá, y **dentro del muro de la derecha** aparecerá la codiciada estrellita. Ahora sólo tienes que subir andando hasta allí para cogerla.



ESTRELLA 7: Otra vez a llenar el monedero recogiendo cien monedas. Pisa el interruptor para que aparezcan varias monedas azules y date mucha prisa en recogerlas, porque sólo permanecen en pantalla durante unos segundos. Para llegar a la centena tendrás que volver a recoger también las ocho monedas rojas, que valen por dos amarillas.



El misterio de las cajas rojas







¿Has conseguido ya reunir tus primeras diez estrellas? ¡Enhorabuena! Ya estás en disposición de hacer que todas las **cajas rojas** del juego **estén listas** para ser utilizadas. Es muy simple. Retorna al hall y verás como **un rayo de luz ilumina su parte central**. Colócate debajo suyo y haz que **Mario mire hacia arriba**. Como por arte de magia te encontrarás volando por los aires entre nubes y arcoiris de lo más coqueto. Tienes que conseguir que **Mario aterrice sobre una torre en la que hay un gran interruptor rojo**. Písalo y habrás cumplido la misión. Y si quieres que el viaje sea un éxito redondo, **aprovecha para recoger ocho monedas rojas** y volver al hall con una **nueva estrella en el bolsillo**.

JOLLY ROGER BAY

Entrada

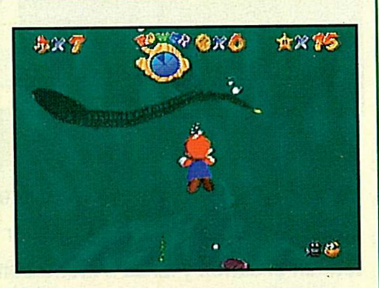


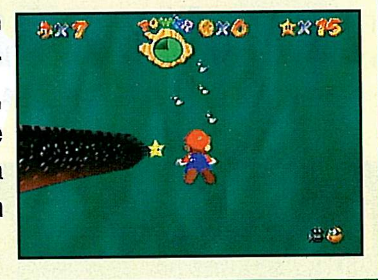




Dirigete a la derecha del hall del castillo y sube las escaleras que llevan a una puerta que tiene una **estrella marcada con el número 3**. Antes de **atravesar el cuadro**, fijate en la parte de arriba de la habitación, porque aqui hay tela. ¿Has visto los **dos agujeros en la pared**? Bien, pues el de la **derecha guarda una vida extra**, mientras que el de la izquierda te permite acceder a una **mini-fase en el interior del acuario** donde puedes conseguir una estrella del ala si te haces con **ocho monedas rojas.**

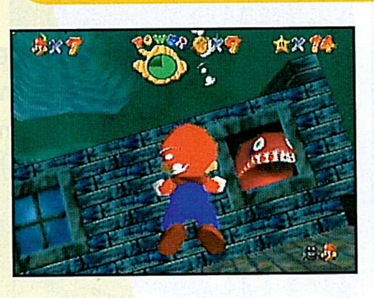






ESTRELLA 2: Pon a Mario en remojo y vuelve al **hogar de la morena gigante**. Ahora no hay barco, pero ella te espera en una cueva de la pared. Paséate por delante para que salga y fijate en su **cola: lleva la estrella pegada**. ¡Persíguela!

Course 3: Estrellas

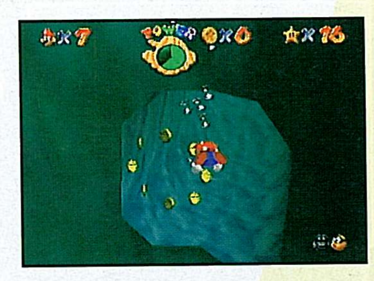


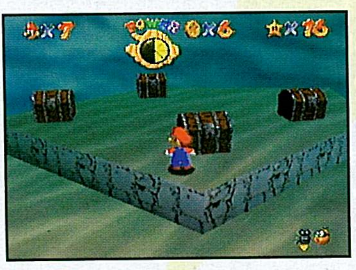






ESTRELLA 1: ¡Pon un poco de agua en tu vida! Haz que Mario **bucee hasta el barco hundido** que hay en el fondo del estanque. Si te fijas bien verás que hay una **morena gigante** metida dentro de una de las ventanas del barco; tu tarea es hacer que salga de ahi pasando por delante suyo para que te siga. Entra después por la ventana y llegarás a otro lugar en el que hay unos **cofres** (tranquilo, arriba hay una bolsa de aire para respirar). Tienes que **abrirlos en este orden** según la pantalla que te mostramos: **arriba, derecha, izquierda y centro**. De cada cofre saldrá una **burbuja de aire** que evitará que te ahogues, y cuando hayas abierto todos el agua se irá y podrás **abrir la caja amarilla** donde está la estrella. Si eres rápido puedes subir nadando antes de que la habitación se vacíe, y así te ahorrarás la trabajosa escalada por las plataformas.







ESTRELLA 3: Adivina dónde tienes que volver. Efectivamente, **al fondo del estanque**. Lo que tienes que hacer esta vez es meterte en la **cueva de la pared que tiene un círculo de monedas amarillas** a la entrada: al final del todo llegarás a una sala en la que vuelve a haber **cuatro cofres que tienes que abrir en el orden correcto**. Si te fijas en la imagen que está más a la izquierda, el orden es éste: **arriba, izquierda, derecha, abajo**. Hazlo bien y te llevarás la estrella.

¿Cómo se activa

Para recoger la **sexta estrella de Jolly Rog** **Bay** necesitas usar el **bloque verde**. A con nuación te explicamos cómo activarlos.

Ve al **mundo 6 (Hazy Maze Cave)** y **dirígel al lago** del monstruo acuático. Súbete en su c beza y condúcelo a **la puerta** que muestra imagen (arriba a la izquierda). Entra, sumérge en la piscina de metal líquido y te convertirás **Mario-metálico**, con lo que podrás caminar p el fondo del agua. Ahora tienes que **pisar el i terruptor** que activa los bloques verdes.

Una última observación: en este lugar tambi hay **ocho monedas rojas**, así que ya las est recogiendo si quieres **una estrella más**.





Enemigos del mundo 3



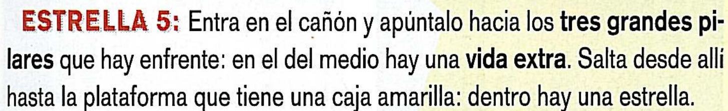




ESTRELLA 4: ¿Cómo? Con **ocho** preciosas **moneditas rojas**. **Tres** están **sobre la cubierta del barco**, y tienes dos caminos para llegar allí: o **pisas el interruptor** que te abre camino a través de las plataformas, o **usas el cañón** que hay al principio del mundo. Nos han contado que **también hay varias dentro de las conchas** que reposan en el fondo del estanque, así que puedes acercarte hasta ellas para comprobar si es verdad.





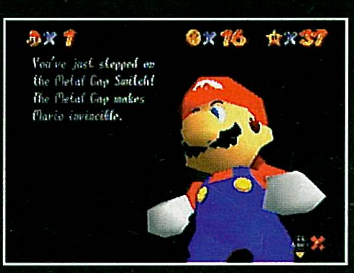


ESTRELLA 5: Entra en el cañón y apúntalo hacia los **tres grandes pilares** que hay enfrente: en el del medio hay una **vida extra**. Salta desde allí hasta la plataforma que tiene una caja amarilla: dentro hay una estrella.



las cajas verdes?









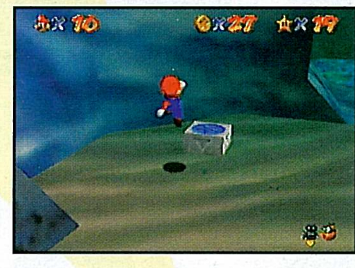
ESTRELLA 7: Lo de siempre. La gente se va dejando el dinero por ahí tirado y a Mario le toca recogerlo. Para llegar a las cien monedas tendrás que **entrar en la cueva de los cofres** que escondían la tercera estrella de este mundo y **pisar un interruptor que activa varias monedas azules.**



ESTRELLA 6: Para recoger esta estrella necesitas haber **activado** antes las **cajas verdes**, porque sólo como **Mario-metálico** podrás coger la estrella que se encuentra en el **fondo del estanque** (ésa a la que no puedes llegar porque te arrastra la corriente).

Ve a la **cueva** donde estaban los cuatro cofres y rompe la caja verde que hay allí. Ahora aprovecha que puedes **caminar por el fondo del agua** para coger la estrella. Y date prisa, porque **el poder dura el tiempo justo** para acercarte a ella.



COOL, COOL MOUNTAIN

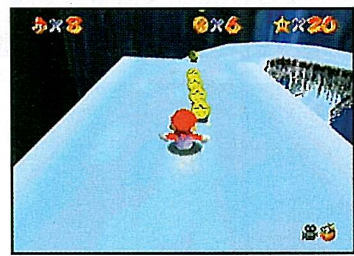
Course 4: Estrellas

Entrada

Dentro del hall del castillo, ve a la **izquierda** y entra por la puerta que tiene una **estrella** con un **tres dibujado** en su interior.

ESTRELLA 1: Entra por la **chimenea de la casa** que hay junto al inicio del nivel. Dentro, tirate por el tobogán y llega al final sano y salvo. Existe un **atajo a la altura de un muro gris** que aparece a tu derecha y está indicado por una **fila de monedas consecutivas**. Cuando llegues abajo, **coge la vida que hay en la caja** y sal por la puerta. La **estrella está fuera.**







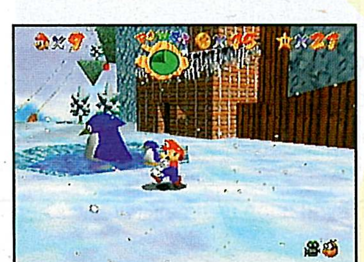


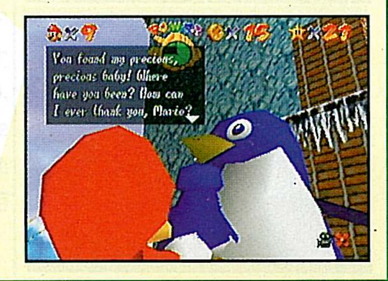


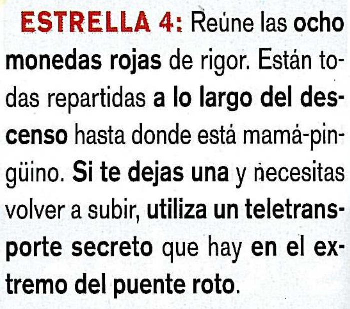




ESTRELLA 2: ¿Qué tal esas dotes de niñera? Esperamos que bien, porque te va a tocar **recoger al pingüino pequeño** que está en la plataforma de encima de la casa y **bajárselo a su madre**, que llora por él en la parte más baja del escenario. Cuando le entregues a su hijito del alma, **mamá-pingüino te dará una estrella como recompensa**.

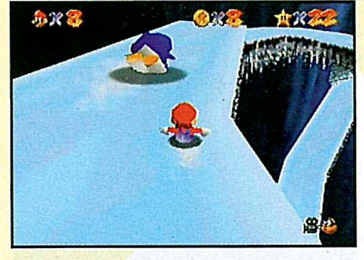




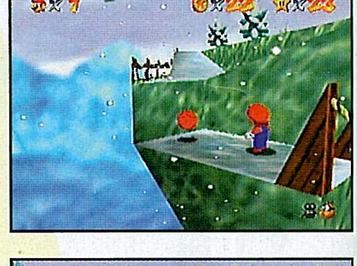


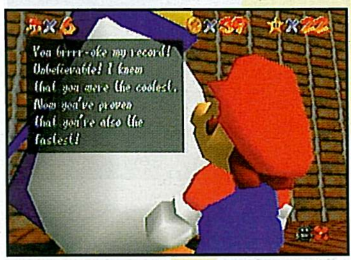
ESTRELLA 4: Reúne las **ocho monedas rojas** de rigor. Están todas repartidas **a lo largo del descenso** hasta donde está mamá-pingüino. **Si te dejas una** y necesitas volver a subir, **utiliza un teletransporte secreto** que hay **en el extremo del puente roto**.





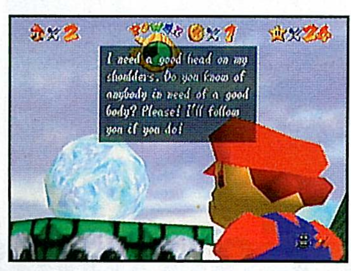








ESTRELLA 3: Repite la operación de la primera estrella y te encontrarás con que ahora hay **un pingüino que te reta** a una carrera hasta abajo. Recuerda que puedes **frenar en las curvas** tirando del joystick hacia atrás. Y no intentes el truco del atajo, esta vez no funciona.









ESTRELLA 5: Mantén una **conversación amistosa con la bola de nieve** que está en lo alto de la montaña. En realidad esta bola es **el cuerpo de un gran muñeco de nieve** cuya cabeza se encuentra más abajo, así que **cuando la bola comience a bajar rodando** tendrás que poner pies en polvorosa para llegar antes que ella abajo (la bola sigue tu trayectoria). Cuando te encuentres con la cabeza, **colócate en el lado contrario al que baja la bola.** Ambas chocarán y el muñeco quedará formado definitivamente.











ESTRELLA 6: Coge la **plataforma colgante** que sirve de ascensor y **salta a la isleta para activar el cañón** de este mundo. Lanza después a Mario **contra la plataforma que hay enfrente**, y una vez allí sigue el camino que lleva hasta la estrella. Tendrás que **poner en práctica tus dotes saltarinas** (triple salto, el salto con rebote en la pared, etc.), así que no te resultará demasiado fácil. Ten **cuidado también con la última parte del recorrido**, porque **está helado** y no querríamos que te causara un disgusto cuando ya queda tan poco para que logres tu objetivo.

ESTRELLA 7: Una vez más, tienes que dedicarte a **reunir cien monedas**. Por lo menos en este mundo hay un **tobogán dentro de la casa**, y allí te puedes forrar. Otro buen lugar para llenarte los bolsillos son las **rampas** que bajan hasta la parte inferior del escenario.







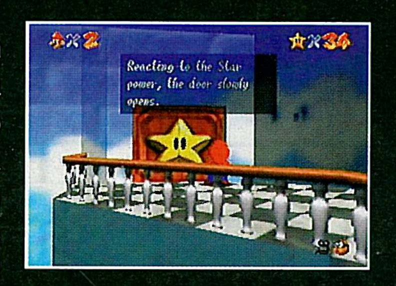




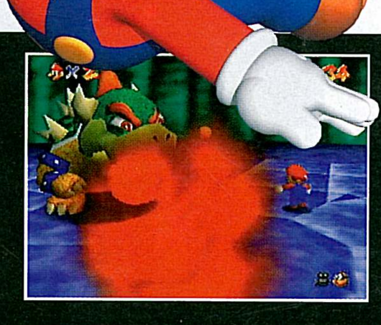
Bowser in the Dark World

Subiendo las escaleras del hall hay **una puerta a la izquierda** marcada con una gran estrella, que sólo **se abre cuando has recogido diez estrellas.** Da acceso a un **largo corredor con una imagen de Bowser** al fondo que....¡oops! Ya está, **te has colado por la trampilla** que hay en el suelo. En fin, bienvenido a la **primera guarida de Bowser**.

Al final de un montón de plataformas te espera el susodicho.Pero antes de enfrentarte a él convendría que recogieses **ocho monedas rojas** porque siempre viene bien seguir sumando estrellas. Para acabar con Bowser, **corre a su alrededor, cógele de la cola y mueve el joystick en círculos**. Tienes que hacer que se **estrelle contra una de las bombas** que rodean el escenario. Tras derrotarle, nos **regalará la llave de la puerta** que conduce al piso inferior del castillo.











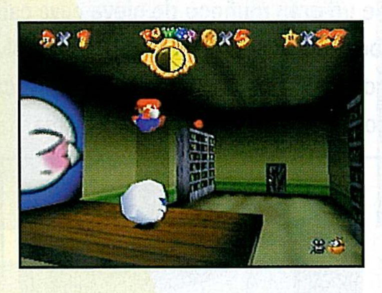
BIG BOO'S HAUNT

Entrada




Entra por cualquiera de las **dos puertas sin estrella** que hay en el hall. Al bajar verás un **gran fantasma**: síguele y llegarás a un jardín con más fantasmas todavía. Debes **acabar con el fantasma que hay a la izquierda del estanque** (haz la culada estando de espaldas a él), para que libere el dispositivo de entrada a este mundo.

Course 5: Estrellas



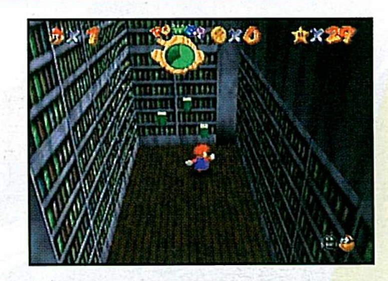
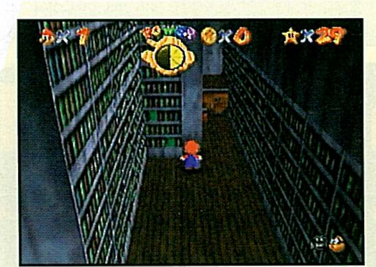
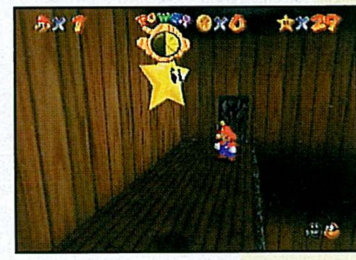

ESTRELLA 1: Vamos, deja de tiritar, que aunque el escenario sea terrorífico tampoco es para ponerse así. Entra en el edificio que tienes delante y **acaba con todos los fantasmas** que pululan por las habitaciones de la planta baja. Cuando hayas terminado con todos los fantasmas pequeños, saldrá uno más grande en la sala central. Matándole aparecerá la primera estrella de Big Boo's Haunt.





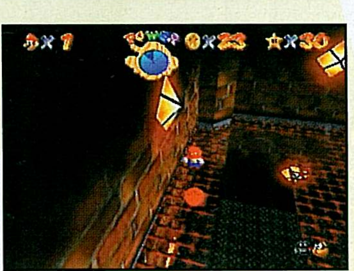



ESTRELLA 2: En los sótanos del edificio hay una especie de tiovivo que anda sobrado de fantasmas. Haz **la misma operación que antes**: Elimina a los fantasmas pequeños y después dale caña al grande que aparecerá. Cuando le venzas, te dará la estrella. ¡Ten **cuidado con el fuego que sale de las paredes**!

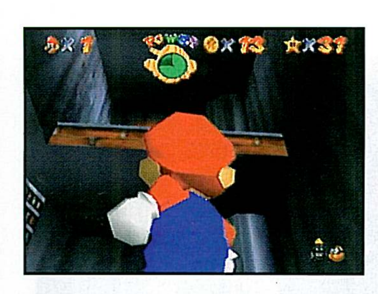




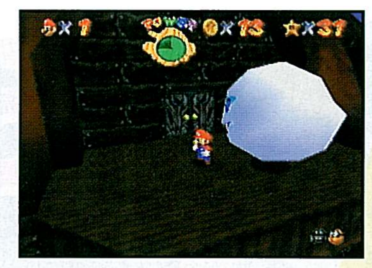

ESTRELLA 3: Sube al **piso de arriba** y entra por la **segunda puerta de la izquierda**. Llegarás hasta una estantería en la que **sobresalen tres libros**. ¿No te dan mala espina? Efectivamente, si los **golpeas en este orden: arriba, derecha, izquierda**, se apartará la estantería y verás una puerta. Atraviésala y tendrás una nueva estrella que añadir a tu contador.






ESTRELLA 4: Mucho fantasma y mucho susto, pero la pela es la pela hasta en el más allá. También aquí tienes que recoger **ocho** monedas rojas como en cualquier otro mundo. Están repartidas entre las habitaciones de los dos pisos del edificio y es bastante fácil encontrarlas.





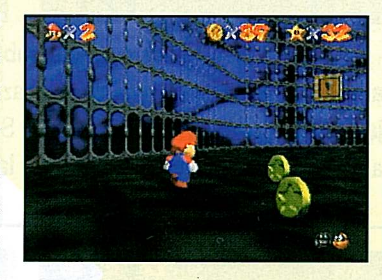


ESTRELLA 5: Entra en la **habitación de la derecha del piso superior** y mira hacia arriba. Con tu vista de lince verás una plataforma a la que tienes que llegar **saltando y haciendo que Mario rebote en la pared**. Sal al exterior y derrota al fantasma para que **aparezca la estrella**. Sólo hay un inconveniente, y es que en vez de salir a tu lado, como sería lógico y normal, lo hace **en lo más alto del tejado**. Pues nada, paciencia, resignación y a hacer una demostración de saltos para llegar hasta ella.





ESTRELLA 7: Recoger las **cien monedas** es bastante fácil en este mundo, porque todos los fantasmas tienen un último gesto de generosidad al morir y liberan la **moneda azul** que llevan dentro (sí, una de esas que valen por cinco monedas normales). Otro buen consejo es que **subas al desván** que hay arriba del todo, porque allí se encuentra un resorte que hace que aparezcan cinco monedas azules cuando lo hundes.









ESTRELLA 6: Sube al piso de arriba y **rompe la caja azul**. Ahora ve corriendo a la habitación donde estaba el interruptor de las monedas azules, y en vez de salir al exterior, **atraviesa la pared en la que hay dibujado un fantasma con los ojos tapados** (hazlo muy deprisa, porque el efecto del bloque azul sólo dura unos segundos). Llegarás a un lugar en el que hay un **ojo gigante** de ésos que se vuelven locos cuando das vueltas alrededor suyo. Éste tiene sorpresa, porque en su interior se esconde la estrella que estabas buscando.

Los enemigos











¡Pon en marcha los bloques azules!

Para coger la **sexta estrella de Big Boo´s Haunt** necesitas activar los bloques azules. Ve al **piso inferior del castillo** y entra por una puerta que no tiene estrella (está a la derecha del cuadro que lleva al sexto mundo). Cuando entres, **hunde** con sendas "culadas" **los dos pilares** que sobresalen del agua. Sal por la puerta que ahora queda al descubierto y tírate por el agujero que encontrarás en lo que antes era el fondo del foso. Entrarás en un **escenario casi vertical** en el que, además de coger las **ocho monedas rojas**, tienes que pisar el interruptor que activa los bloques azules.





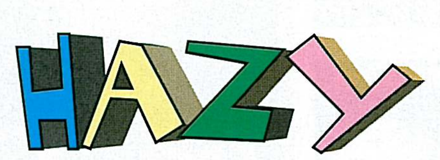










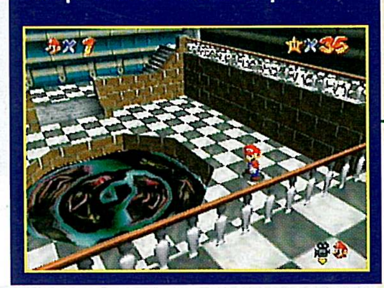






Entrada

Baja al **piso inferior** del castillo y entra por la puerta con una estrella dibujada que hay a la **derecha del cuadro con fuego**. Tirate después a la **piscina de cristal líquido**.







Course 6: Estrellas





ESTRELLA 1: Dirígete al **lago subterráneo**, donde está el **monstruo acuático**. Colócate encima de él y haz una "culada" para **obligarle a bajar la cabeza** (tranquilo, no muerde). Súbete encima de ella y salta desde allí a la **isla** que hay **en el centro del lago**. Enseguida verás la estrella.

ESTRELLA 2: Las **ocho monedas rojas** se encuentran en esta sala. Primero, **conduce la plataforma móvil** pisando las flechas (tienes que romper algunos bloques de un puñetazo). Y luego, si quieres conseguir el resto, súbete a otra **plataforma de cuadros** que hace una visita turistica por la parte superior de la sala.













ESTRELLA 3: Rompe el bloque verde que encuentras tras bajar del ascensor que conduce al lago subterráneo. Ahora aprovecha que tu **estado metálico** te permite caminar por el fondo del agua para **activar el interruptor** que hay al final del sendero. Esto **abrirá las barreras metálicas** que tapan la puerta que tienes delante. Cruza esa puerta, salta las dos plataformas que salen al paso y recoge **la estrella que está al fondo**.





Enemigos





ESTRELLA 4: Entra en el **laberinto tóxico** y dirígete al **círculo azul** que está en mitad del mapa de la entrada (la **flecha** que señala **hacia abajo** es el lugar en el que comienzas, y la que señala **hacia arriba**, el lugar por el que puedes salir). Cruza la puerta, utiliza el ascensor y ya está. La estrella es tuya. Finalmente, hazte **metálico** para que **el gas no te quite vida.**





ESTRELLA 5: Regresa al laberinto tóxico, pero esta vez sal por el lugar que te indica el **círculo de la izquierda del mapa** (tienes que dar un salto de espaldas para encontrar la plataforma donde está la puerta de salida). Una vez fuera debes **avanzar colgado** cual jamón serrano de la **estructura metálica** del techo. Pulsa el botón **A** para agarrarte, mantenlo presionado mientras avanzas y suelta sólo cuando quieras que Mario caiga. **Guíate por su sombra** para saber dónde vas a aterrizar.

Una vida en el laberinto



Hay una forma muy sencilla de conseguir una **vida extra** cada vez que entres en el laberinto tóxico. Primero haz que **Mario** se vuelva **metálico**, y luego dirígete al lugar donde salen dos topos del suelo. Cárgatelos cada vez que saquen la cabeza: aparecerá al poco la seta que da la vida.







ESTRELLA 6: Si vas al lugar donde caen piedras rodando y miras encima de la puerta, descubrirás dos cosas: que **las piedras te aplastan** cuando te pasan por encima y que hay un **hueco en la pared**. Tienes que subir hasta allí **rebotando en las paredes.**

Enemigos











ESTRELLA 7: Dinerito fácil recogiendo cien monedas. Dentro del laberinto tóxico hay un interruptor para conseguir **monedas azules**, pero ten cuidado con los agujeros del suelo cuando vayas a por ellas.

Habla con la seta



En la sala donde está la piscina de cristal líquido que da entrada a la fase, hay una pequeña seta con cara de querer decir algo importante. Habla con ella y, al terminar la conversación, **te regalará una estrella.**

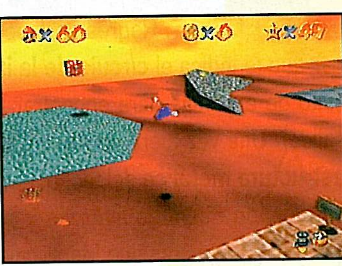
LETHAL LAVA LAND

Course 7: Estrellas

Entrada



Lleva a Mario al **piso inferior** del castillo y haz que **atraviese el cuadro** que tiene **dibujada una cara de fuego**. Simple, ¿no?







ESTRELLA 1: Tienes que **tirar a la lava a un enemigo** que luce cornamenta y tiene forma de bomba. Puedes llegar hasta él a patita o **volando con la gorra alada** que encuentras detrás de la entrada a este mundo (haz el salto largo para llegar a la plataforma donde está). El enemigo te embiste constantemente, así que apártate **cuando venga** y tírale abajo de una patada o un puñetazo. La **estrella** aparecerá en **otra plataforma** a la que se llega por unas escaleras que se derrumban al pisarlas.

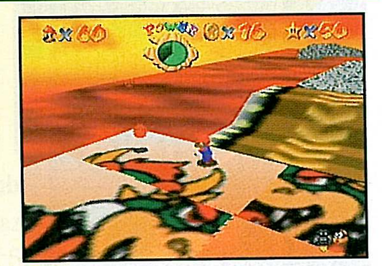


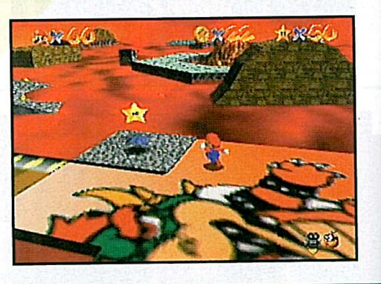




ESTRELLA 2: ¿Te quedaste prendado del **enemigo de la primera estrella**? ¡Pues a repetir tocan! En este mundo hay otra plataforma con **tres pequeños bichos-bomba** a los que tienes que **arrojar a la lava**. Lo malo es que cuando ya les has dado su merecido, viene el padre a pedir explicaciones. Acaba también con él (liquidación por anticipado), y disfruta de tu nueva estrella.







ESTRELLA 3: Las 8 monedas rojas están juntitas sobre el **rompecabezas** de **Bowser**. La pega es que se mueve constantemente, con lo que te puedes **quemar el trasero** si estás sobre la ficha justa en el momento equivocado.

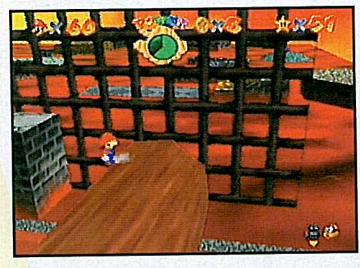
Teletransporte

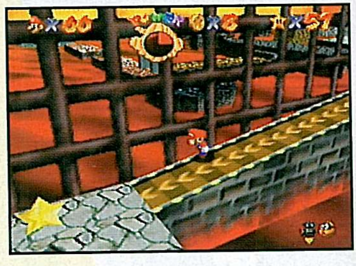




Mario puede teletransportarse en este mundo **desde el centro de la plataforma**, donde está la **caja roja**, **hasta la jaula** que hay debajo de uno de los ojos. Si lo haces sin matar antes al ojo (para liquidarlo hay que dar vueltas a su alrededor), te encontrarás atrapado en la jaula. En ese caso no te preocupes, **también funciona el trayecto de vuelta**. Es decir, regresa a la plataforma inicial y continúa tu camino por esa zona.







ESTRELLA 4: Está **detrás de la verja** que hay en una **esquina del escenario**. Para llegar a ella tienes que **montarte en una especie de parrilla** que hace las veces de barca. A continuación te subes en el **tronco enorme** y lo haces **girar simplemente corriendo sobre él**. Ahora ya sólo te queda **seguir el camino** que conduce plácidamente hasta la estrella. Misión cumplida.

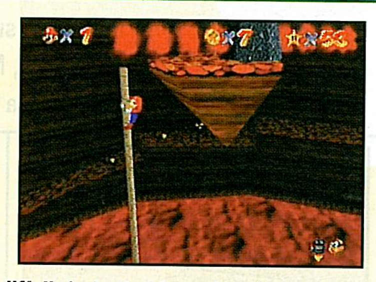


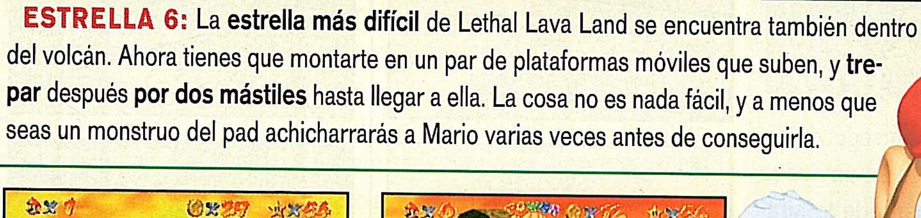




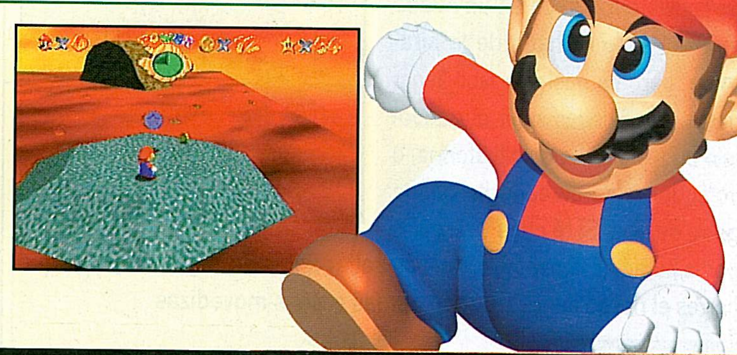


ESTRELLA 5: Para coger la quinta estrella tienes que meterte **dentro del volcán** que hay **en el centro del escenario**. La **estrella está arriba** del todo, así que te toca iniciar una subida esquivando todo tipo de obstáculos. Lo más difícil llega al final, cuando tienes que saltar de un mástil a otro. **Dos consejos**: **acerca la vista** para saber dónde vas a saltar (la cabeza de Mario indica siempre la dirección), y **olvídate de los últimos mástiles**. El salto es lo suficientemente largo para alcanzar la estrella.

ESTRELLA 6: La **estrella más difícil** de Lethal Lava Land se encuentra también dentro del volcán. Ahora tienes que montarte en un par de plataformas móviles que suben, y **trepar** después **por dos mástiles** hasta llegar a ella. La cosa no es nada fácil, y a menos que seas un monstruo del pad achicharrarás a Mario varias veces antes de conseguirla.

ESTRELLA 7: Reunir **cien monedas** en este nivel es uno de los **retos más difíciles** del juego. Primero tienes que **coger alrededor de noventa en el exterior** (recuerda que **los ojos liberan una monedas azules** al morir, y espera a que **se forme el puzzle de Bowser**, porque aparecen unas cuantas más). Después, hazte con **el resto en el interior del volcán**.




Se abre la veda del conejo



Si bajas al **piso inferior** del castillo con **20 estrellas** en tu poder, te encuentras con un **conejo saltarín** que huye cada vez que te acercas a él. Cuando consigues atraparlo, al principio protesta un poco, pero finalmente acaba **regalándote una estrella**. Cazarlo no es nada fácil, pero lo puedes hacer si le **arrinconas en un pasillo** y presionas el **botón de puñetazo** mientras corres para que **Mario se lance en plancha**. Es algo complicado, pero al menos da más resultado que correr alocadamente detrás suyo.



SHIFTING SAND LAND

Course 8: Estrellas

Entrada



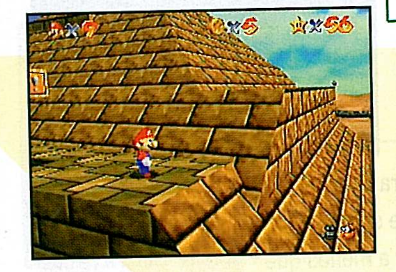
Ve al **piso inferior** del castillo y métete por el **pasillo** que hay **a la izquierda del cuadro** de entrada al mundo 7. Salta para atravesar el muro que hay al final.







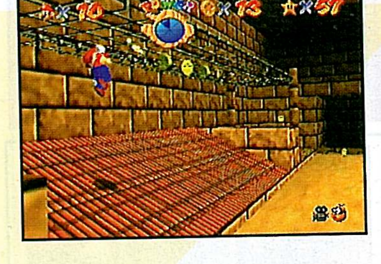
ESTRELLA 1: Si te **acercas a la pirámide** y miras hacia arriba verás un **pajarraco que lleva la estrella** en sus patas. Para cogerla, tienes que **subirte** a cualquiera de las **cuatro columnas rojas** que hay alrededor de la pirámide (aunque parezca increible, Mario puede **subir caminando por las paredes**). Si lo prefieres, también puedes **coger la gorra alada** en una de las cajas rojas del escenario, y llegar hasta el buitre volando.





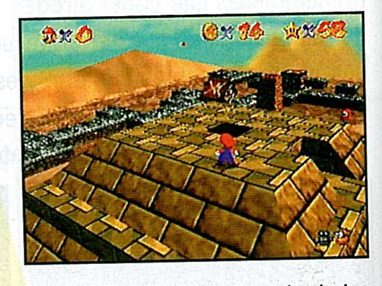


ESTRELLA 2: La segunda estrella está **escondida en un hueco** que hay en la **fachada de la pirámide**, pero es bastante fácil llegar hasta ella. Puedes subir currándotelo de plataforma en plataforma, o volando como un señorito con la gorra de alas. **Si te caes** y resbalas por la pared de la pirámide, trata de **saltar antes de llegar abajo**, porque corres el riesgo de ser **tragado pòr las arenas movedizas**.



ESTRELLA 3: Mario se mete a egiptólogo y entra **dentro de la pirámide**. La estrella está arriba del todo, así que tiene que **subir hasta allí sorteando los obstáculos** que hay en cada piso. Habilidad, paciencia...





ESTRELLA 4: Lo primero es **subirte a las 4 torres** que hay alrededor de la pirámide. Tres de ellas son fáciles, pero hay una cuarta rodeada por arenas movedizas a la que tienes que llegar volando. Entonces **desaparecerá la punta de la pirámide** y podrás meterte dentro. Allí combates con **dos manos** a las que debes golpear cuando tengan el ojo abierto.













Ya te habrás percatado de que por este mundo **revolotea un buitre** que es el que al principio **lleva la primera estrella** en sus patas. Si quieres ir a por otra, ándate con mucho ojo. El buitre aprovechará que tiene las **garras libres para intentar robarte la gorra**. Recuerda que si Mario lleva la cabeza descubierta **los enemigos le hacen más daño**, asi que conviene recuperarla cuanto antes (golpea al buitre para que la suelte).









ESTRELLA 5: Coge las 8 monedas rojas. Hay 4 en el suelo: detrás del inicio de este mundo **(1)**, rompiendo una de las cajas **(2)**, en el camino donde giran las cajas grandes **(3)** y en el estanque **(4)**. Las demás, a volar tocan **(5)**.



ESTRELLA 6: Dentro de la pirámide hay un montón de **monedas de oro**, pero **cinco son especiales** y eso significa que tienes que cogerlas para conseguir esta estrella. **Dos de ellas** están en el **río de arena** (puedes andar por él saltando para no hundirte). Las **tres restantes** las consigues descolgándote por otras tantas plataformas consecutivas desde lo más alto del escenario. Calcula bien los saltos o acabarás espachurrado en el suelo.



Teletransporte









En este mundo puedes utilizar **dos teletransportadores secretos**. El primero es **de ida y vuelta**, y te lleva **desde la palmera** que hay junto al estanque **hasta el** lugar en el que está **el cañón**. El segundo se encuentra en el **interior de la pirámide**, y te catapulta nada menos que **hasta la vida extra** que hay sobre una de las **rejas**. La **entrada** está **junto al mástil** que sube del segundo al tercer piso.





ESTRELLA 7: En este mundo hay **más monedas de las que parece**. Los **gusanos verticales** liberan una **moneda azul** cuando les golpeas en la cabeza (haz que baje a base de puñetazos). En las **paredes de la pirámide** hay más monedas rojas. Una vez dentro de la pirámide, hay un interruptor que activa varias monedas azules, y el **interior está repleto de monedas de oro**.



Enemigos del mundo 8

















DIRE, DIRE DOCKS





Course 9: Estrellas

Entrada



Baja al **piso inferior** del castillo, entra por la **puerta** que tiene una **gran estrella dibujada** y atraviesa después el **muro de agua.**



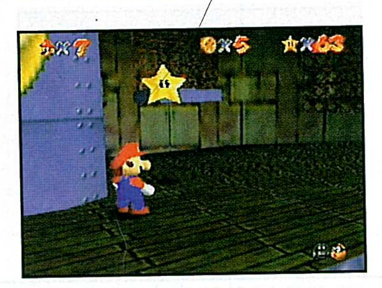
¡Es él otra vez!

Cuando tienes **50 estrellas**, el conejo contraataca en el piso de abajo. Como parece que anteriormente no aprendió la lección, **vuelve a atraparle** y conseguirás **una nueva estrella.**



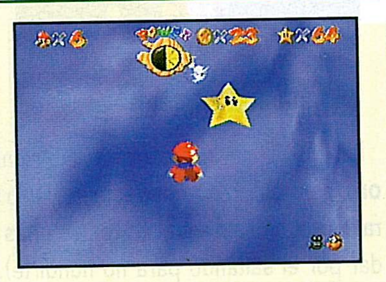






ESTRELLA 1: Pon a Mario en remojo y **bucea hasta** la gran sala donde está **el submarino**. La estrella está **sobre la cubierta**, y para llegar a ella tienes que **pisar primero un interruptor** que activa unas **escaleras** durante unos segundos. Date prisa en cruzarlas y ya está.







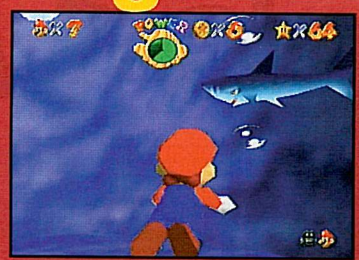
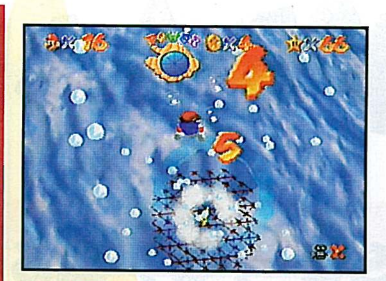
ESTRELLA 2: Hay quien dice que el orden lo es todo, y para orden el que tienes que llevar para **abrir los cuatro cofres** que hay en el **fondo del estanque**. Si fallas, calambrazo al canto, y además el remolino del centro te absorbe a menos que nades con fuerza. Tomando como referencia la imagen que te mostramos debes **abrir primero el** cofre **de arriba**, luego el de la **izquierda**, más tarde el de la **derecha** y, por último, el más cercano al remolino. **Si te quedas sin aire** tienes varias opciones: **subir a respirar** a la superficie, **aprovechar las burbujas** que salen al abrir cada cofre o **coger las monedas que hay en el agua.**





ESTRELLA 3: Esta vez las ocho **monedas rojas tienen truco**. Se encuentran en la sala del submarino, pero no puedes llegar a ellas mientras éste siga allí aparcado. La forma de hacer que se vaya pasa por **derrotar a Bowser** por segunda vez. Cuando lo hagas y vuelvas a entrar aquí, el submarino habrá sido sustituido por unos palos que se mueven. Pisa el interruptor para que se **activen las escaleras** y sigue este consejo: cuando estás colgado de uno de los palos, Mario salta siempre en la dirección que indica su espalda.

Los enemigos

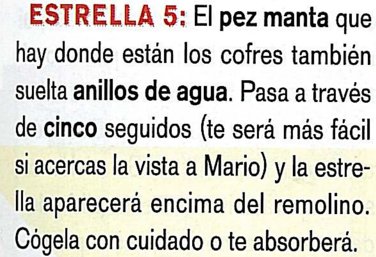





ESTRELLA 4: Las **burbujas** que salen del fondo, en la habitación donde antes estaba el submarino, forman unos **aros de agua**. Tienes que pasar a través de **cinco consecutivos** para que aparezca la estrella. Como la **corriente te impulsa hacia arriba** y no te deja cogerla, debes **salir del agua** y **hacerte metálico** con el **bloque verde**. No hay otra manera de llegar hasta ella.

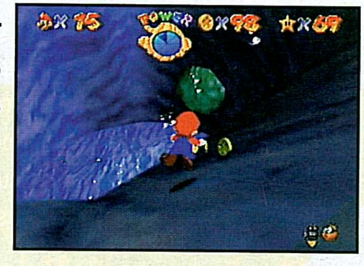




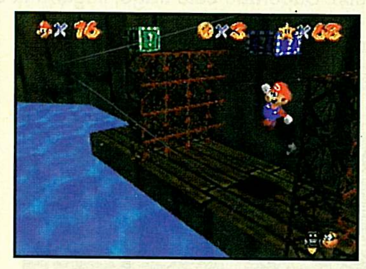
ESTRELLA 5: El **pez manta** que hay donde están los cofres también suelta **anillos de agua**. Pasa a través de **cinco** seguidos (te será más fácil si acercas la vista a Mario) y la estrella aparecerá encima del remolino. Cógela con cuidado o te absorberá.



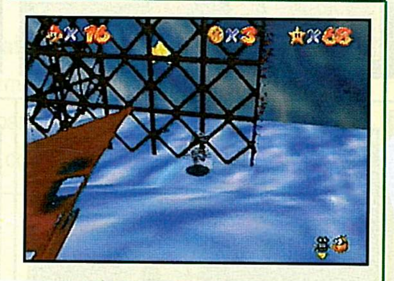
ESTRELLA 7: Es hora de **reunir cien monedas**. Agota **primero las que hay junto a los cofres** (¿te has fijado en la hilera que hay junto a la superficie del agua?) y ve después a la sala donde estaba el submarino. Allí encuentras más en el fondo. No sólo las típicas **ocho monedas rojas** sino también, y como súper novedad, un **interruptor que activa varias monedas azules.**





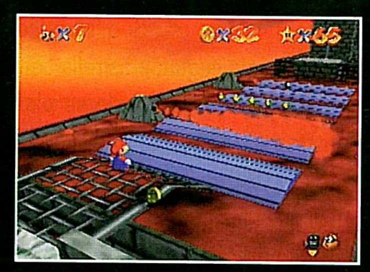


ESTRELLA 6: La sexta estrella está encerrada en una **jaula roja** en el fondo de la habitación del submarino. Para pillarla tienes que **romper** antes la **caja azul** (para atravesar la jaula) y **la verde** (para andar por el fondo) que hay fuera del agua. Procura no meterte por el hueco que hay junto a la jaula: te lleva directamente al foso que rodea el exterior del castillo.




Bowser in the Fire Sea

Tras conseguir la primera estrella de este mundo se abre un **hueco en el suelo**, delante de la entrada. Es el acceso a un nuevo mundo en el que te espera un nuevo combate con Bowser. Antes de encontrártele, atravesarás un escenario de plataformas donde podrás recoger **8 monedas rojas** y embolsarte otra estrella. Cuando ya estés frente a él, cárgatelo de la misma forma que en el primer duelo: **cógelo por la cola** y lánzalo contra una de las bombas que rodean el escenario. Esta vez, sin embargo, no será tan fácil, porque tiene **nuevos ataques,** como inclinar el escenario dando saltos o salir corriendo detrás tuyo. Cuando se rinde, te entrega la **llave del piso superior del castillo.**




SNOWMAN'S LAND

Course 10: Estrellas

Entrada




Ahora que tienes la llave (ésa que te regala Bowser), sube al **piso superior** del castillo. Llegarás a una **gran sala circular** en la que hay dos **setas**. Habla con ellas, porque una te da una estrella. Después, entra por la **puerta** que tiene una **estrella pintada** y una **alfombra roja delante**. Pasarás a una **sala con espejos** en la que hay un detalle revelador: un muro que al reflejarse en el espejo muestra un **cuadro con un muñeco de nieve**. ¡Esa es la entrada que estabas buscando!

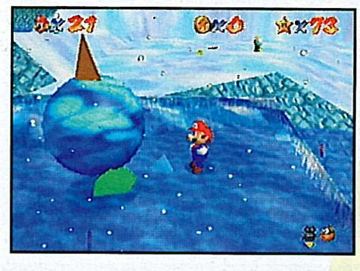






ESTRELLA 1: El enorme **muñeco de nieve** que hay en el centro de este nivel tiene una **estrella** metida entre ceja y ceja. Hasta allí tiene que llegar Mario, haciendo primero el **triple salto** para superar la **pasarela con olas de hielo** (y mucho **cuidado con caerse al agua**, que hace daño de lo fría que está). Después comienza la **escalada** hasta encontrarnos con **el pingüino**. Su misión es algo ingrata. Debes utilizarlo como **escudo** para evitar que **el soplido del muñeco te tire cabeza abajo**, y cuidado con sus movimientos caprichosos. Superado este trago, llegar a la estrella no es difícil.



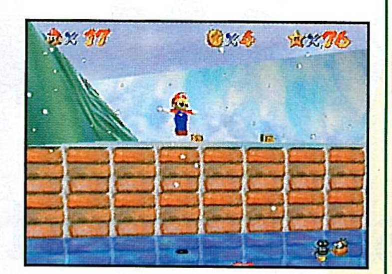



ESTRELLA 2: Si quieres conseguir esta segunda estrella tienes que hacer que **caiga de su plataforma a un orondo enemigo** que te embiste de la misma forma que los que te encontraste en Lethal Lava Land. Pon mucha **atención para no caerte al agua**, porque si sucede, el líquido te hará tanto daño como la lava de aquel mundo. Además, ahora resulta que el **suelo** de la plataforma está helado y **resbala**, con lo cual los movimientos se complican bastante.






ESTRELLA 3: La tercera estrella está metida **dentro de un bloque de hielo**, y parece decirte aquello de "se ve, pero no se toca". El caso es que el **bloque** tiene un diseño en **plan rompecabezas**, pero te aseguramos que conseguirla es mucho más fácil de lo que parece. La clave está en **subirse al techo** del bloque **saltando desde el agujero del centro**, y una vez allí, dejarse caer por el hueco que lleva hasta ella. Mira estas imágenes para salir de dudas.







ESTRELLA 4: Ve a la **pasarela** donde salen las **olas de hielo** y **salta sobre la cabeza** de uno de los enemigos. Mario volará como un **helicóptero** durante unos instantes, que serán suficientes para alcanzar la plataforma que hay enfrente. Justo allí, en la caja de la **izquierda**, está la estrella.







ESTRELLA 5: Para coger las 8 monedas rojas debes volver al lugar donde cogiste la estrella anterior. Allí hay una **moneda junto a las dos cajas**, y otras **tres en la ladera** que bordea el estanque. Coge después el **caparazón de la tortuga** que hay en la segunda caja amarilla y ve a por las dos que están debajo de la plataforma de hielo. Las dos últimas están bien a la vista.

Enemigos de la fase 10

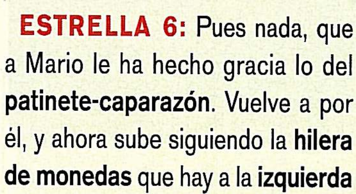










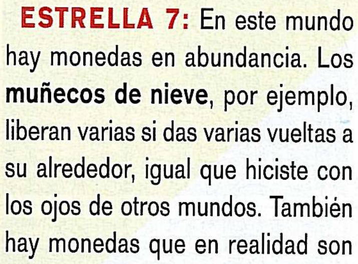




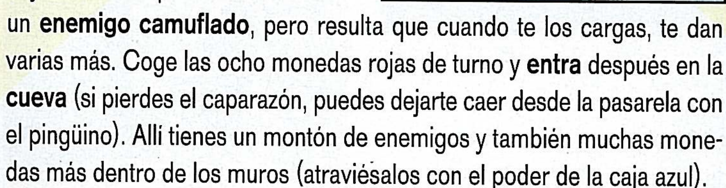
ESTRELLA 6: Pues nada, que a Mario le ha hecho gracia lo del **patinete-caparazón**. Vuelve a por él, y ahora sube siguiendo la **hilera de monedas** que hay a la **izquierda de la pasarela** con olas de hielo. **Gatea** para meterte por la entrada de la cueva helada y cárgate a los enemigos cuando estés dentro. **Busca** después la **caja azul** (salta el muro para llegar a ella) y aprovecha el **poder de atravesar paredes** para subir y coger la estrella.



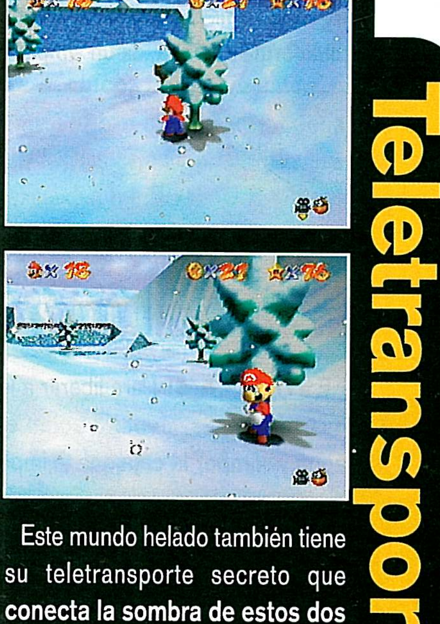




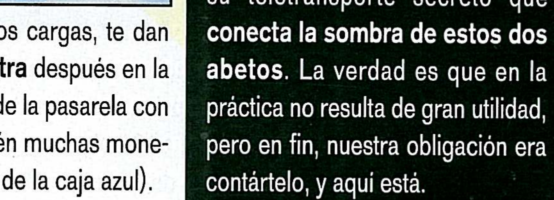
ESTRELLA 7: En este mundo hay monedas en abundancia. Los **muñecos de nieve**, por ejemplo, liberan varias si das varias vueltas a su alrededor, igual que hiciste con los ojos de otros mundos. También hay monedas que en realidad son un **enemigo camuflado**, pero resulta que cuando te los cargas, te dan varias más. Coge las ocho monedas rojas de turno y **entra** después en la **cueva** (si pierdes el caparazón, puedes dejarte caer desde la pasarela con el pingüino). Allí tienes un montón de enemigos y también muchas monedas más dentro de los muros (atraviésalos con el poder de la caja azul).



Teletransporte







Este mundo helado también tiene su teletransporte secreto que **conecta la sombra de estos dos abetos**. La verdad es que en la práctica no resulta de gran utilidad, pero en fin, nuestra obligación era contártelo, y aquí está.

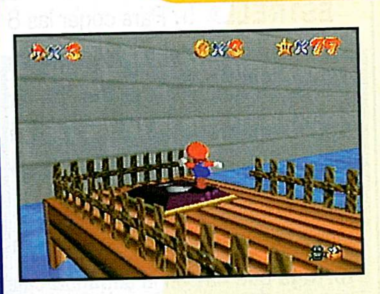
WET-DRY WORLD

Course 11: Estrellas

Entrada



Dirigete al **piso de arriba** del castillo y busca entre todos los cuadros que ves por allí el que tiene una **araña de agua** dibujada.

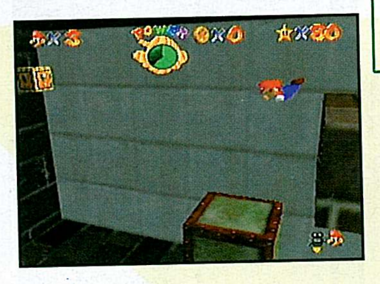






ESTRELLA 1: ¿Has visto el **interruptor morado**? Písalo sin piedad y **sigue el camino de plataformas** que aparece. Toca después el **diamante** que hace que **suba el nivel del agua**, y encarámate sobre unas pequeñas **plataformas móviles** con flechas dibujadas en su superficie. La estrella está en la **caja amarilla** que hay al final del trayecto.



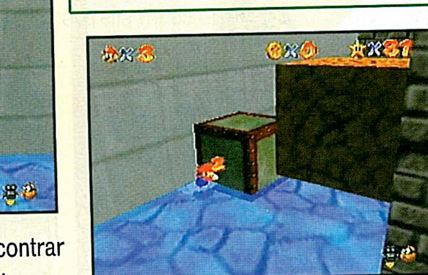




ESTRELLA 2: Esta estrella se encuentra en la **caja amarilla** que hay en la **plataforma más alta del nivel**, así que mejor que no sufras de vértigo. Comienza la escalada **empujando un gran bloque** para llegar a la plataforma superior dando un **salto de espaldas**. Ten cuidado después con un **enemigo redondo** que se empeña en lanzarte cuando te atrapa, y sigue el camino a través de un **estrecho tablón de madera**. Supera la plataforma que gira, da un simple saltito y habrás llegado a tu destino.









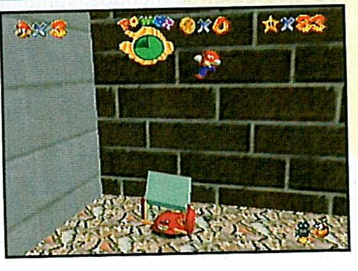
ESTRELLA 3: Debes encontrar **cinco puntos** concretos en el escenario. Primero haz que el agua baje a tope. Luego empuja hacia la derecha el bloque que hay en una esquina y rompe la caja amarilla que hay sobre él. Después, empuja también hacia dentro un cuadro de la pared. Ahora sube de nuevo el nivel del agua y rompe la caja amarilla que hay sobre una columna. Por último rompe otra caja amarilla que hay sobre la jaula con una estrella dentro.

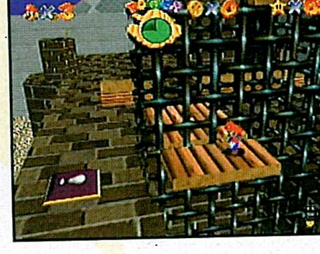




ESTRELLA 4: Para liberar a la cuarta estrella, debes **vaciar el agua** y **romper la caja** que te impide el paso a la zona inferior de la jaula. Ahora súbete a la parte superior de la jaula (hay unos enemigos que te lanzan hacia arriba cuando te cogen con su pala. Procura subirte a ella cuando apunte en la dirección adecuada) y sitúate en la parte izquierda de la plataforma de madera. Cuando comience a bajar, tírate al vacío, entra en la jaula y vuelve a subirte a la plataforma antes de que ascienda de nuevo.













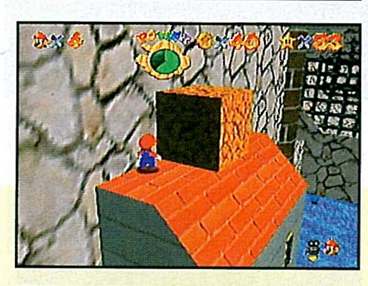






ESTRELLA 5: Sube a tope el nivel del agua tocando el **diamante** (pantalla de arriba). Habla después con la **bomba rosa** que te pone a punto el cañón (llegas a ella con el salto lateral desde una plataforma flotante), y dispara a Mario para que se **cuele por la reja** que hay en una esquina del escenario. Buceando llegas a una **ciudad sumergida**... hasta que quitas el agua con el diamante que hay debajo de la reja de entrada. Las tres primeras monedas están dentro de otras tantas cajas accesibles. La cuarta está en la **torre del campanario**. Hay otras dos en los **tejados** de unas casas a los que subes rebotando de una pared a otra. La última está en otro tejado al que llegas haciendo un salto largo desde la plataforma que hay sobre el campanario.











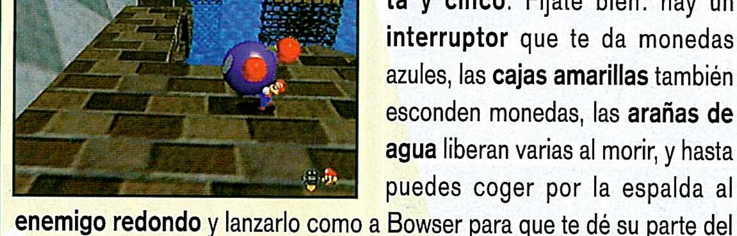


ESTRELLA 5: Vuelve a la ciudad sumergida y vacia el agua de nuevo. La estrella está en una plataforma encerrada en una reja. Para cogerla, haz esto a toda prisa: coge el poder de la **caja azul**, pisa el **interruptor morado** que hay detrás de una casa. **Atraviesa la reja** y sube en el bloque que aparece.









ESTRELLA 7: Para conseguir las **cien monedas** no te hace falta volver a coger las ocho rojas. Si buscas bien en la primera parte del escenario encuentras hasta **ochenta y cinco**. Fíjate bien: hay un **interruptor** que te da monedas azules, las **cajas amarillas** también esconden monedas, las **arañas de agua** liberan varias al morir, y hasta puedes coger por la espalda al **enemigo redondo** y lanzarlo como a Bowser para que te dé su parte del botín. **Ve después a la ciudad sumergida** y termina la colecta.

El camino más rápido hacia el cañón







En este escenario existe un teletransporte que te **lleva directamente hasta el lugar donde reposa el cañón**. Para utilizarlo, lo primero que debes hacer es **vaciar el agua**. Dirigete después a la **columna que tiene una bomba girando a su alrededor y un diamante** en la parte de arriba. Sitúate en la **esquina de la imagen** y disfruta del paseo. Por cierto, **el camino de vuelta** también funciona a la perfección. O sea que si tienes que probarlo, no lo dudes: se permiten olvidos.

TALL, TALL MOUNTAIN

Course 12: Estrellas

Entrada

Sube al **piso superior** del castillo y busca un **cuadro pequeño** en el que aparecen varias **setas**. Tras él se esconde el mundo 12.







ESTRELLA 1: Te espera en lo **alto de la montaña**. Antes de comenzar la escalada, **coge una vida** que hay a espaldas del lugar de inicio, porque puede que te caigas intentando llegar arriba. Por el camino podrás conocer a todo tipo de enemigos, pasarelas estrechas, troncos que giran y hasta puede que **acabes sin gorra.**











ESTRELLA 2: Si vuelves a subir a la montaña, por el camino te encontrarás una **estrella metida dentro de una jaula** frente a la cascada. No hagas caso y sigue subiendo, porque arriba está el **mono que te da la clave** para conseguirla. Cógele, habla con él (elige la respuesta **"Free him"**) y síguele después de soltarlo. Verás cómo **se sube a la jaula** y hace que la estrella caiga abajo. Ahora sólo tienes que dejarte caer por la cascada para hacerte con ella.



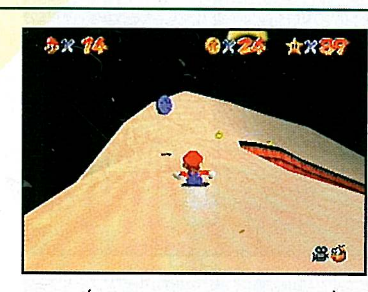






ESTRELLA 3: Las **ocho monedas rojas** de Tall, Tall Mountain están repartidas en **dos grupos**. Las cuatro primeras las encuentras en el **grupo de setas** que hay al inicio de la subida a la cima. **Salta de una a otra** con cuidado y serán tuyas. Para llegar hasta las cuatro restantes, tienes que subir por las plataformas que hay junto al lugar en el que los **topos te tiran piedras**. La estrella aparece en una seta, frente a este lugar.





ESTRELLA 4: Subiendo a la **montaña** (¿te sabes ya el camino?), y poco después del lugar donde está la **nube que sopla**, hay una pared que puedes **atravesar como los cuadros** de entrada a los mundos (se nota porque **se ondula** cuando la tocas). Si la cruzas, Mario comienza el descenso por un **larguísimo tobogán** en el que puedes coger **vidas extra** y multitud de **monedas**. Baja muy atento, porque hay un importante **desvío a la derecha** que debes tomar (está indicado por unas flechas). Si logras llegar abajo con vida, la estrella es tuya. Si no, al menos vuelves a aparecer al comienzo y no te toca repetir la dichosa subidita.







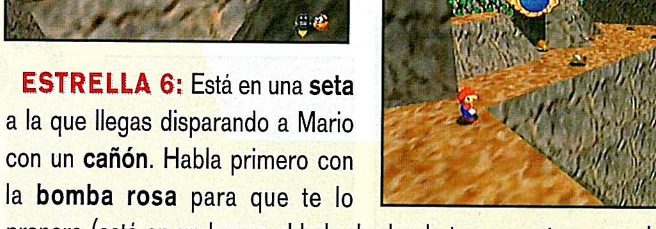



Enemigos del mundo 12






ESTRELLA 5: Si te fijas bien, verás que **dentro de la cascada** hay una **estrella dándose una buena ducha**. Pisa el interruptor que hay antes de llegar a la pasarela con monedas y aparecerán **dos bloques**. Uno delante tuyo, que lo único que hace es **estorbar**, y otro justo delante de la estrella, que sirve de plataforma para llegar hasta ella.



ESTRELLA 6: Está en una **seta** a la que llegas disparando a Mario con un **cañón**. Habla primero con la **bomba rosa** para que te lo prepare (está en un hueco al lado de donde te encuentras con el primer mono). Para llegar después al cañón puedes utilizar el **teletransporte**, o bien dejarte caer por la **esquina anterior al nido de topos**. Apunta un poco más alto de la estrella y Mario se dará de narices con ella.








ESTRELLA 7: Te recomendamos que entres primero en el **tobogán** y cojas todas las monedas que puedas (unas **cincuenta y pico**). Después tienes que dar un pequeño salto a la salida para situarte en la parte más baja del escenario. Ahora coge el resto (hasta 100) en la subida a la montaña, matando enemigos y consiguiendo de nuevo las ocho rojas.

¡Al ladrón!




Este es uno de los mundos en los que Mario puede quedarse sin gorra. Se la roba un **mono gamberro** que habita en las **alturas de la montaña** o bien simplemente se la "vuela" el **soplido de una nube**. Siempre que la pierdas, tienes que **buscar al mono y cogerle** para que te la devuelva. No parece que el muy truhán esté dispuesto a ponerte pegas.




Teletransporte

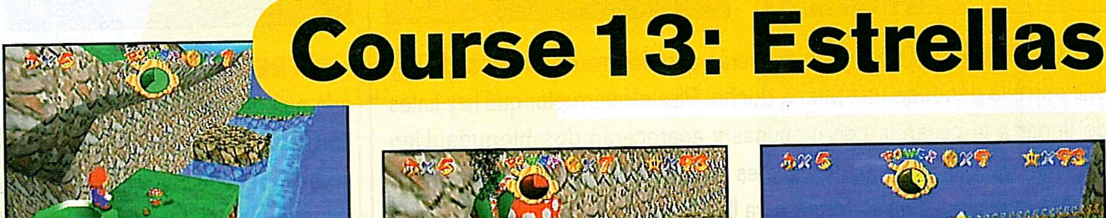



El teletransporte de este mundo **conecta la seta** sobre la que aparece Mario en la imagen, con el **estrecho caminito que lleva hasta el cañón.**



Tiny-Huge Island

Course 13: Estrellas



Entrada

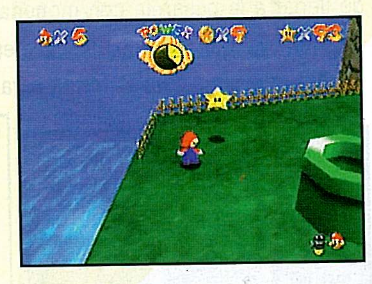




En **piso superior** del castillo, cruza la puerta con una estrella. Llegarás a un lugar con **tres pasillos** que tienen el mismo cuadro. Si cruzas el de la izquierda, serás **gigante**, y **enano** si eliges el de la derecha.

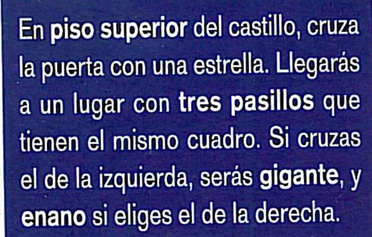






ESTRELLA 1: Entra en el mundo **como gigante** y dirígete a la **plataforma** que tiene una **tubería** y una **planta carnívora**. Métete en la tubería para encoger a Mario y aparecerán **cinco plantas** en vez de una, mira tú qué gracia. Cárgatelas saltando sobre ellas para que aparezca la estrella.

ESTRELLA 2: Te espera en una **caja amarilla** que está casi en la cima de la montaña. Siendo **pequeño** puedes **cruzar la puerta** que hay en la pared de la plataforma. Durante la subida tienes que **planear** aprovechando la fuerza del viento, y **esquivar** algunas bolas que bajan rodando.











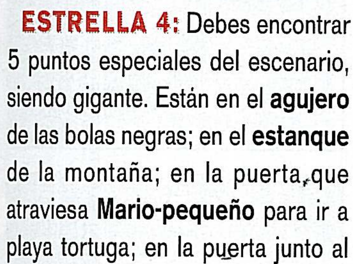








ESTRELLA 3: Detrás de donde salen las **bolas negras** te espera **Koopa "the Quick"** para retarte a una nueva carrera. Presta atención, porque es una de las estrellas más difíciles. Esto es lo que tienes que hacer para ganarle: déjate caer por detrás del lugar de inicio para llegar a la **playa** donde está la **tortuga pequeña**. Salta sobre ella y utiliza **su caparazón para deslizarte hasta la meta**, en la bandera junto a la **tubería verde** (aprovecha el viento). Debes chocar contra esta tubería.


ESTRELLA 4: Debes encontrar 5 puntos especiales del escenario, siendo gigante. Están en el **agujero** de las bolas negras; en el **estanque** de la montaña; en la puerta que atraviesa **Mario-pequeño** para ir a playa tortuga; en la puerta junto al **puente de madera**; y en el agujero del cañón. La estrella está en una **isla flotante**. Pisa un interruptor morado, siendo gigante, para llegar a ella.





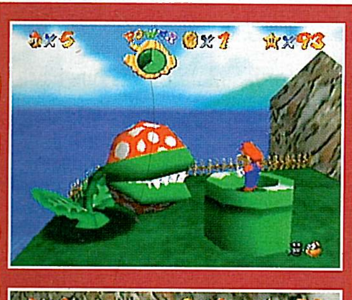
ESTRELLA 5: Habla con la **bomba rosa** siendo gigante. Hazte pequeño y dispara a Mario contra el árbol que se ve arriba. Sigue el puente de madera y entrarás en una sala con las monedas rojas. Para llegar a la última, sube rebotando en la pared hasta la **vida extra** y agárrate a la reja del techo.

Teletransporte



En la plataforma donde aparece la **estrella 4** hay una brillante **moneda amarilla**. Justo en esa esquina está el **teletransporte** de este mundo, que te lleva **de vuelta al interruptor morado** y sólo funciona en esa dirección.

Enemigos mundo 13











ESTRELLA 6: Si subes con **Mario gigante** hasta la cima de la montaña y **haces una culada** dentro del estanque, el **agua se vacía** y deja un agujero al descubierto. Hazte **pequeño** y métete por ese agujero. Ahora te toca enfrentarte a un **gusano** que se mueve **alrededor de la reja**. Para ganarle tienes que hacer varias culadas sobre su cabeza. Es bastante fácil, y además tienes **varias monedas para recuperar la energía** que pierdas.




ESTRELLA 7: Reunir las **cien monedas** es fácil si sabes unos truquillos. Por ejemplo, que haciendo la culada sobre los **enemigos marrones**, te dan una moneda azul. O que dando vueltas al poste de madera también salen varias monedas. Y hay más: salta sobre la **tortuga pequeña** (la que te da el caparazón para hacer surf) y te dará otra moneda azul. En la cueva donde están las monedas rojas hay un **interruptor** que hace que aparezcan otras varias azules.

Dos vidas extra



Entra a este mundo como Mario gigante y rompe la **caja amarilla** que verás enseguida. Primera vida. Ahora ve a la plataforma con **tubería** y métete dentro. Luego tirate al agua y coge la seta del fondo.

TICK TOCK CLOCK

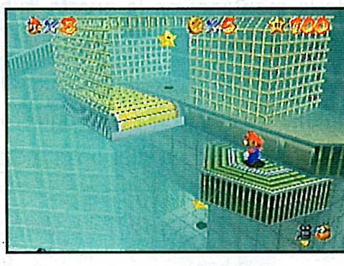
Course 14: Estrellas

Entrada

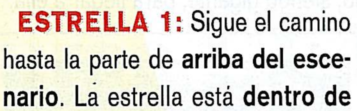


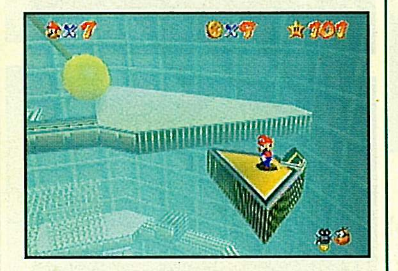

Ve al **piso superior del castillo** y sube las escaleras que llevan a la parte más alta. Entra por la puerta que tiene una **gran estrella** dibujada y **súbete al reloj** que hay enfrente. Precisamente la **esfera del reloj es la entrada** a este mundo.



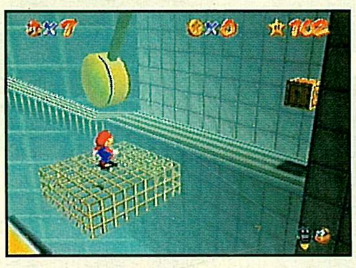


ESTRELLA 1: Sigue el camino hasta la parte de **arriba del escenario**. La estrella está **dentro de una jaula** en la que puedes entrar saltando por las plataformas que hay a su lado (un consejo: es **más fácil hacerlo con la maquinaria parada**).




ESTRELLA 2: Repite el camino de la anterior estrella, pero sigue subiendo. Pasa del enemigo que te lanza hacia arriba y ten cuidado con la **separación entre las plataformas** antes de la estrella.





ESTRELLA 3: Sube encima de la **manecilla del reloj** que gira, sirve de pasarela para llegar a la estrella. Ojo con la bola que gira alrededor del extremo, y haz un salto normal al pasar frente a la estrella (el reloj debe estar moviéndose).

El misterio del reloj



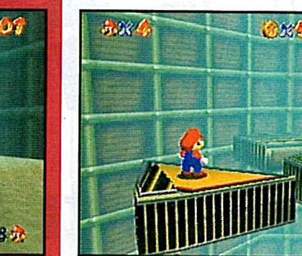
Si entras con el reloj a las 12, el mecanismo estará parado. A "y media", todo se moverá aleatoriamente. A "y cuarto", irá muy lento, y a "menos cuarto", muy deprisa.

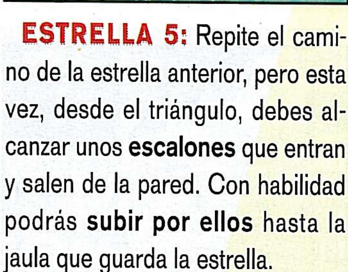
ESTRELLA 4: Sigue el camino normal de subida y, cuando llegues al corazón que recupera la energía, móntate en la plataforma que sube y baja. Ahora salta al **triángulo** que da vueltas y, desde allí, continúa subiendo a través de los **bloques amarillos** que giran sobre sí mismos. Tienes que llegar hasta arriba del todo, **subirte en la aguja del reloj** y saltar encima del gran **bloque azul** para llegar a la estrella (sólo puedes cogerla con la **maquinaria en movimiento**).

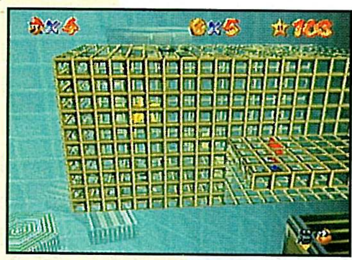





Enemigos fase 14





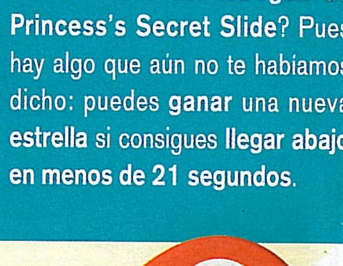


ESTRELLA 5: Repite el camino de la estrella anterior, pero esta vez, desde el triángulo, debes alcanzar unos **escalones** que entran y salen de la pared. Con habilidad podrás **subir por ellos** hasta la jaula que guarda la estrella.

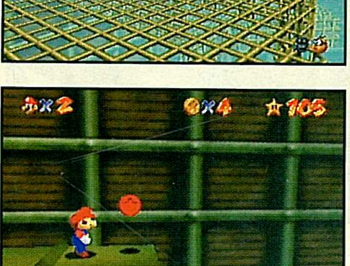












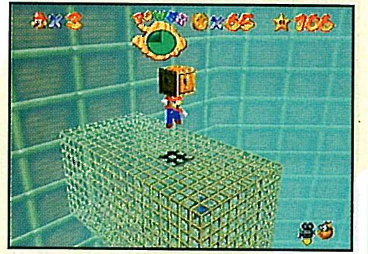




ESTRELLA 6: Las **8 monedas rojas** te esperan, tan formalitas ellas, en unas **plataformas** que están a espaldas de lugar de entrada a este mundo. Para cogerlas tienes que ir saltando de una a otra. Dificilillo si las plataformas giran; pan comido si consigues pararlas antes de entrar (te resultará más fácil **si detienes la maquinaria**).





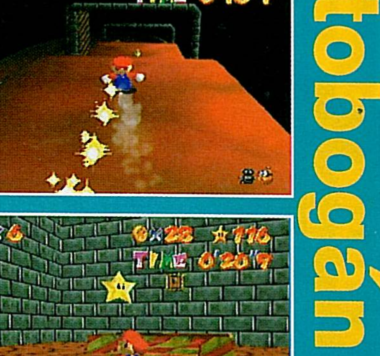




ESTRELLA 7: A primera vista no hay muchas **monedas amarillas** en este mundo. Lo que ocurre es que la mayoria están **escondidas dentro de cajas amarillas** que tienes que romper. También te va a tocar coger las ocho monedas amarillas, e incluso hay un **interruptor azul** que hace que aparezcan un buen grupo de monedas azules. Intenta reunir las cien con la **maquinaria parada**. Lo lograrás si dominas todas las **técnicas de salto**, algo que a estas alturas de partida no hay ni que preguntar.

Vuelve al tobogán





¿Te acuerdas del **tobogán de Princess's Secret Slide**? Pues hay algo que aún no te habiamos dicho: puedes **ganar** una nueva **estrella** si consigues **llegar abajo en menos de 21 segundos**.



La seta generosa





Si hablas con la pequeña seta que hay **en la sala donde está el reloj** de entrada, te **regalará una estrella**. Además, la muy generosa te informa de que **algo extraño pasa con el reloj**.

RAINBOW RIDE

Course 15: Estrellas

Entrada



Sube de nuevo al último piso del castillo y ve a la habitación donde está el **reloj**. Entra por la **ventana** que está a su **derecha** y, acto seguido, **déjate caer por el agujero** que hay en el suelo.





ESTRELLA 1: ¿Sabes conducir alfombras voladoras? Pues ya puedes ir aprendiendo, porque aquí son el medio de transporte más utilizado. Para empezar, sube **de alfombra en alfombra hasta el barco pirata**, y busca la primera estrella, que está en la **proa**. Ten cuidado al cogerla, porque el **viento sopla con fuerza.**





ESTRELLA 2: La **alfombra** con **destino techo del castillo** está a punto de despegar. Señores viajeros, tengan la amabilidad de **saltar a la de la derecha** cuando lleguen al cruce en el que tienen que elegir entre dos alfombras para seguir adelante. Continúen el camino evitando los obstáculos y tengan cuidado con la **chimenea** del interior del castillo. Si todo sale bien, acabarán en la **azotea junto a la estrella**. Líneas aéreas Super Mario les desean un buen viaje. Graciaaaas. Ding-Dong-Ding.





ESTRELLA 3: Dejando la primera alfombra y atravesando las **islas redondas** que giran, llegas a una especie de **laberinto** vertical donde están las 8 monedas rojas. Para cogerlas, esmérate en los saltos, porque es el único peligro.

Teletransporte





En este mundo existe una conexión secreta que te lleva **desde una de las salidas del interior del castillo hasta una caja amarilla con una vida extra**, que está en lo alto del laberinto con las ocho monedas rojas. El viaje de retorno también funciona.






ESTRELLA 4: Ve a la **izquierda** al llegar a las islas giratorias. Debes atravesar un camino de plataformas que se caen al pisarlas junto a columpios que se balancean (bajo el columpio, una caja amarilla esconde una **vida extra**). Sube por la pasarela, un último columpio y ya estás.



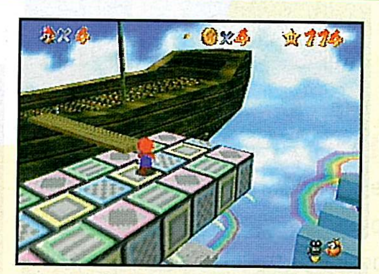


ESTRELLA 5: Vuelve a hacer el mismo camino de la anterior estrella, pero esta vez **sigue recto** en lugar de subir por la pasarela de madera. Tienes que llegar hasta el **interruptor morado** que está **frente a unos triángulos**. Cuando los pisas, los triángulos se dan la vuelta y sirven como plataformas para llegar hasta la estrella. No queda más remedio que **andar rápido en la subida**, porque después de unos segundos los **triángulos vuelven a la posición inicial**.





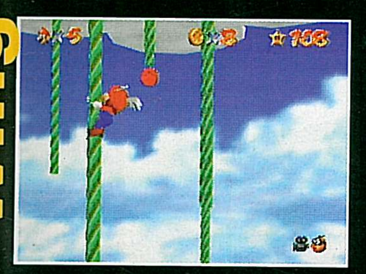





ESTRELLA 6: ¡Qué es una fase de Mario 64 sin un cañón que disparar! Para abrirlo, tienes que ir al **laberinto** donde estaban las ocho monedas rojas y subir **rebotando de pared a pared** desde el lugar donde está el corazón que te recarga la energía. Cuando hayas **hablado con la bomba rosa**, coge la **alfombra mágica** y sube hasta el **barco pirata** (el cañón está en la **popa**). Lanza a Mario contra la isla flotante que se ve a lo lejos y **rompe la caja amarilla** para llevarte otra estrella a casita.

Wing Mario over the rainbow

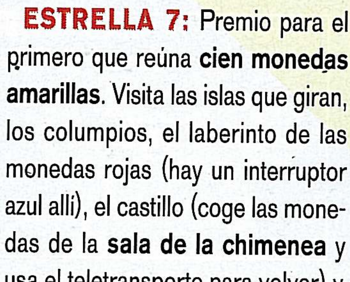





Enfrente de la entrada al mundo 15 hay una ventana idéntica que lleva a una **mini-fase de bonus** con 8 monedas rojas y una estrella para el que las coja. Vuela de nube a nube impulsándote con los cañones y recoge las **3 vidas extra**. Si te caes, aterrizas en el lago del exterior del castillo.








ESTRELLA 7: Premio para el primero que reúna **cien monedas amarillas**. Visita las islas que giran, los columpios, el laberinto de las monedas rojas (hay un interruptor azul allí), el castillo (coge las monedas de la **sala de la chimenea** y usa el teletransporte para volver) y, por último, la cubierta del barco.

BOWSER IN THE SKY

Entrada





Sube al **último piso** del castillo y entra en la sala del **reloj**. Sube las escaleras y atraviesa la puerta que está entre dos **cuadros de la princesa**. Ahora sube las escaleras y tírate por el agujero del suelo (si tienes menos de **70 estrellas**, las escaleras serán infinitas y nunca podrás llegar arriba del todo).

Estrella









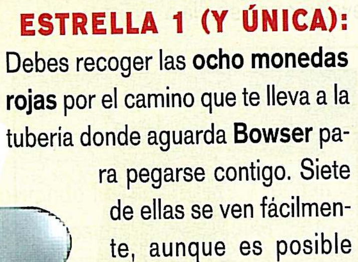






ESTRELLA 1 (Y ÚNICA): Debes recoger las **ocho monedas rojas** por el camino que te lleva a la tubería donde aguarda **Bowser** para pegarse contigo. Siete de ellas se ven fácilmente, aunque es posible que te pegues más de un mamporro cuando intentes cogerlas. La **última está escondida** justo **debajo de las escaleras** que llevan a la tubería. Ten **cuidado con el viento** que sopla por allí cuando saltes para alcanzarla.





Los













Premio antes de entrar



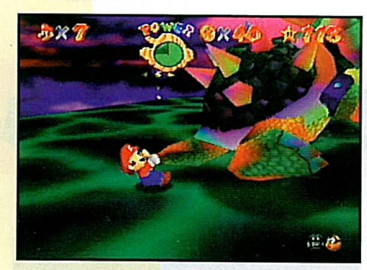


Antes de entrar a luchar con Bowser hay unas columnas con premio. Detrás de una de ellas se esconde una **vida extra**, que luego viene de perlas porque, si pierdes, vuelves aquí y puedes cogerla.

El último duelo













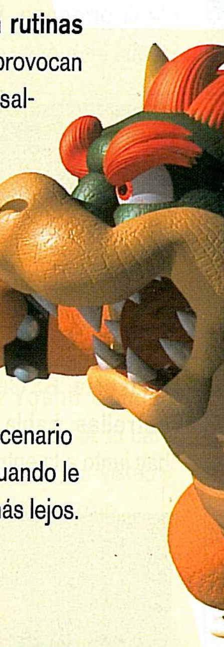








ESTO SE ACABO, BOWSER: Bowser **estrena rutinas** en este tercer enfrentamiento. Para empezar, sus saltos provocan unas ondas expansivas en el suelo que debes esquivar saltándolas. Además, de vez en cuando sale corriendo para atropellarte, momento en el que debes salir pitando si no quieres que te deje tiritando. Para ganarle, tienes que **lanzarle tres veces contra las bombas** de alrededor del escenario (utiliza el truco de ir acercándolo poco a poco). Cuando le golpeas por segunda vez, Bowser coge un cabreo monumental y **rompe el suelo** hasta dejar el escenario en forma de estrella. Esto te obliga a afinar tu puntería cuando le cojas por última vez, porque ahora las bombas quedan más lejos.



Y colorín colorado...

















LAS ESTRELLAS

Castle Secret Stars

Siete en cada fase

Todos los mundos tienen **6 estrellas escondidas**, y una más que aparece al reunir cien monedas. ¿Las tienes todas? Recuerda que **sin ellas no puedes llegar a 120.**





Estrellas 1 y 2: En el **tobogán** de la **princesa**. Para la segunda, acaba en menos de **21 segundos**.



Estrella 3: Dentro de los **agujeros** que hay en la **habitación** donde está la **entrada al mundo 3.**



Estrellas 4 y 5: Coge al **cone**... del sótano. Primero cuando sum... 20 estrellas. Una vez más con 5...



Estrella 6: Cuando tengas **20 estrellas**, habla con la **seta** que hay junto a la entrada del mundo **6**.



Estrella 7: Te la da una de las **setas** que hay en el piso superior del castillo, cuando hablas con ella.



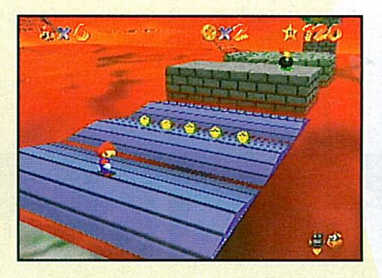
Estrella 8: La tiene otra seta. ...ta vez la que está en la **sala** don... se entra a los **mundos 14 y 15**...



Estrella 9: Coge las **8 monedas rojas** de la habitación que hay junto a la entrada a las **fases 14 y 15.**



Estrella 10: Tienes que reunir las **monedas rojas** que hay dentro del **primer mundo de Bowser**.



Estrella 11: Recoge las **ocho monedas rojas** antes de enfrentarte a **Bowser por segunda vez.**



Estrella 12: Tercera pelea c... Bowser y tercera vez que debes... a por las dichosas monedas roja...



Estrella 13: Cuando vueles para **activar** las **cajas rojas**, recoge ocho monedas del mismo color.



Estrella 14: Busca ocho monedas rojas en el lugar donde activas los **bloques verdes**.

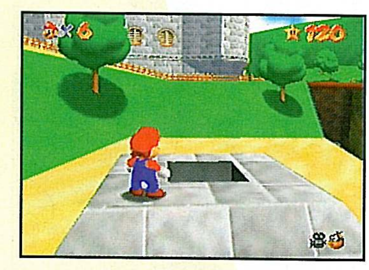


Estrella 15: ¿A que no sabes las monedas rojas que debes reunir antes de **activar las cajas azules**?



TRUCOS

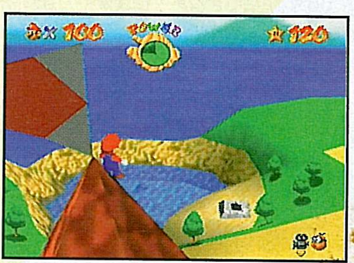
Encuentra a Yoshi

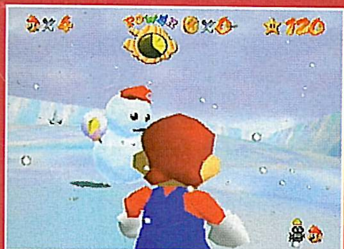




En el exterior del castillo de la princesa hay un agujero en el suelo que con toda seguridad es la **entrada a un cañón**, pero...¿cómo diablos se abre? La respuesta es bien fácil: debes **coger 120 estrellas** para poder usarlo. Cuando ya las tengas en tu poder, métete dentro y dispara a Mario de forma que aterrice en el tejado del castillo. **¡Allí está Yoshi!** Cuando hablas con él, este simpático dinosaurio te **regala cien vidas** por tu cara bonita. Ya que estás aquí arriba, aprovecha para disfrutar de las vistas y márcate unos vuelos con la **gorra alada** que hay en un **bloque rojo.**




El muñeco de nieve ladrón



Entra en **Snowman´s Land** y haz que **Mario pierda su gorra** (se queda sin ella por los **soplidos del gran muñeco** de la montaña). Bien. Ahora **coge una estrella** cualquiera (la tercera es la más facilita), **salva el juego y apaga la consola**. Enciéndela de nuevo y vuelve a entrar en este mundo. **¿Dónde narices está tu gorra?** Ahi es nada, la lleva puesta el muñeco de nieve que sale del suelo justo al lado de donde apareces (para ser exactos, detrás del cartel que se ve al fondo). **Acaba con este "chorizo"** si quieres recuperarla. Menudo ladronzuelo...



Domina el agua

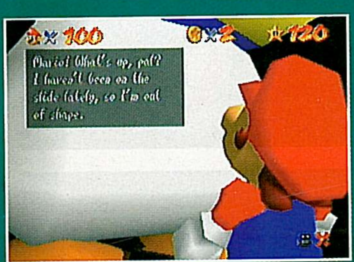
El nivel del agua en Drywet World depende de la **altura** a la que **atravieses el cuadro de entrada**. Si saltas por la parte de abajo, estará al minimo. Imaginate el resto...



TRUCOS

Un pingüino en baja forma







Con las **120 estrellas** en el bolsillo, entra de nuevo en el **mundo 4** y selecciona la **tercera estrella**. A ver si recuerdas... Justo, la que corresponde a la **carrera con el pingüino**. Métete por la **chimenea** y verás que **tu rival está bastante más gordo que antes**. ¿Alguna alergia, comilón que es uno, pasión por los dulces? Bueno, él se limita a decir que está algo fuera de forma, pero ni se te ocurra pensar que por eso te va a ser más fácil ganarle. Ni hablar del peluquín.

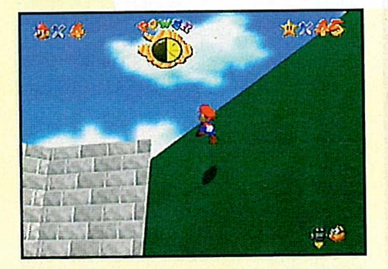
Sube al tejado del castillo



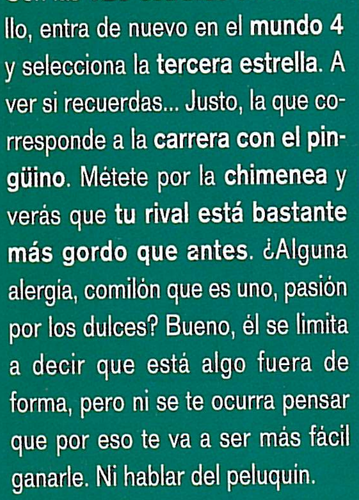






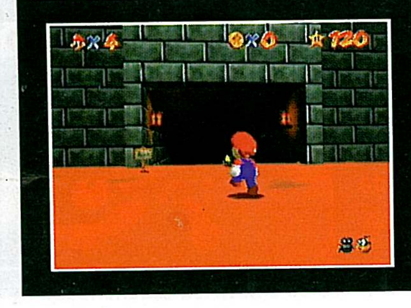






Existe una forma de **subir al castillo sin utilizar el cañón** que hay en el exterior (y por lo tanto **sin haber cogido120 estrellas**). Ve a la derecha de la puerta principal y lleva a Mario **al pie del último árbol**. Ahora **inicia** desde allí un **triple salto** de forma que el segundo salto lo des **justo al inicio de la ladera**, y el último te lleve a la **unión de las dos paredes verdes**. Comenzarás a resbalar hacia abajo, momento que tienes que aprovechar para **saltar al muro de ladrillos** girando el joystick hacia él. Mario saldrá despedido y, cuando toque el muro, debes rebotar contra él para que se agarre al borde superior. La maniobra es bastante difícil de realizar y necesita mucho entrenamiento, pero da resultado. Una última advertencia: Yoshi no está allí a menos que tengáis 120 estrellas, pero podéis coger varias vidas extra.

Baja el tobogán a ciegas

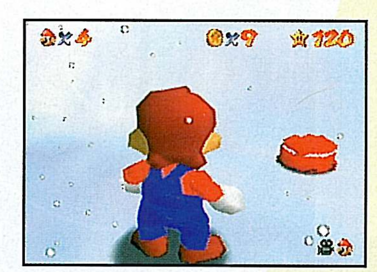






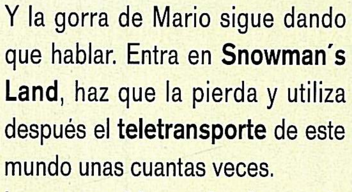
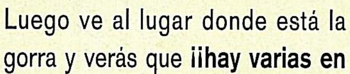
Entra en Princess's Secret Slide y pausa el juego. Elige la opción **"Set camera angle with R"** y ve a "Lakitu-Stop". Ahora déjate caer por el tobogán y pulsa R. Verás como Mario se pierde en la lejanía.

Mario los mata a gorrazos







Y la gorra de Mario sigue dando que hablar. Entra en **Snowman´s Land**, haz que la pierda y utiliza después el **teletransporte** de este mundo unas cuantas veces.
Luego ve al lugar donde está la gorra y verás que **¡¡hay varias en vez de una sola!!** Si coges una, Mario se la pone en la cabeza, pero si vuelves a coger otra, **Mario se queda con ella en la mano y la utiliza como arma**. El truco también funciona en **Shifting Sand Land**. Tienes que ir a **donde está el pájaro** para que te la robe. Entonces súbete a una de las columnas y quítasela, pero no te la pongas. Métete varias veces en el teletransportador de este mundo y, cuando intentes coger la gorra de nuevo, Mario la llevará en la mano.

Bowser se va de la lengua







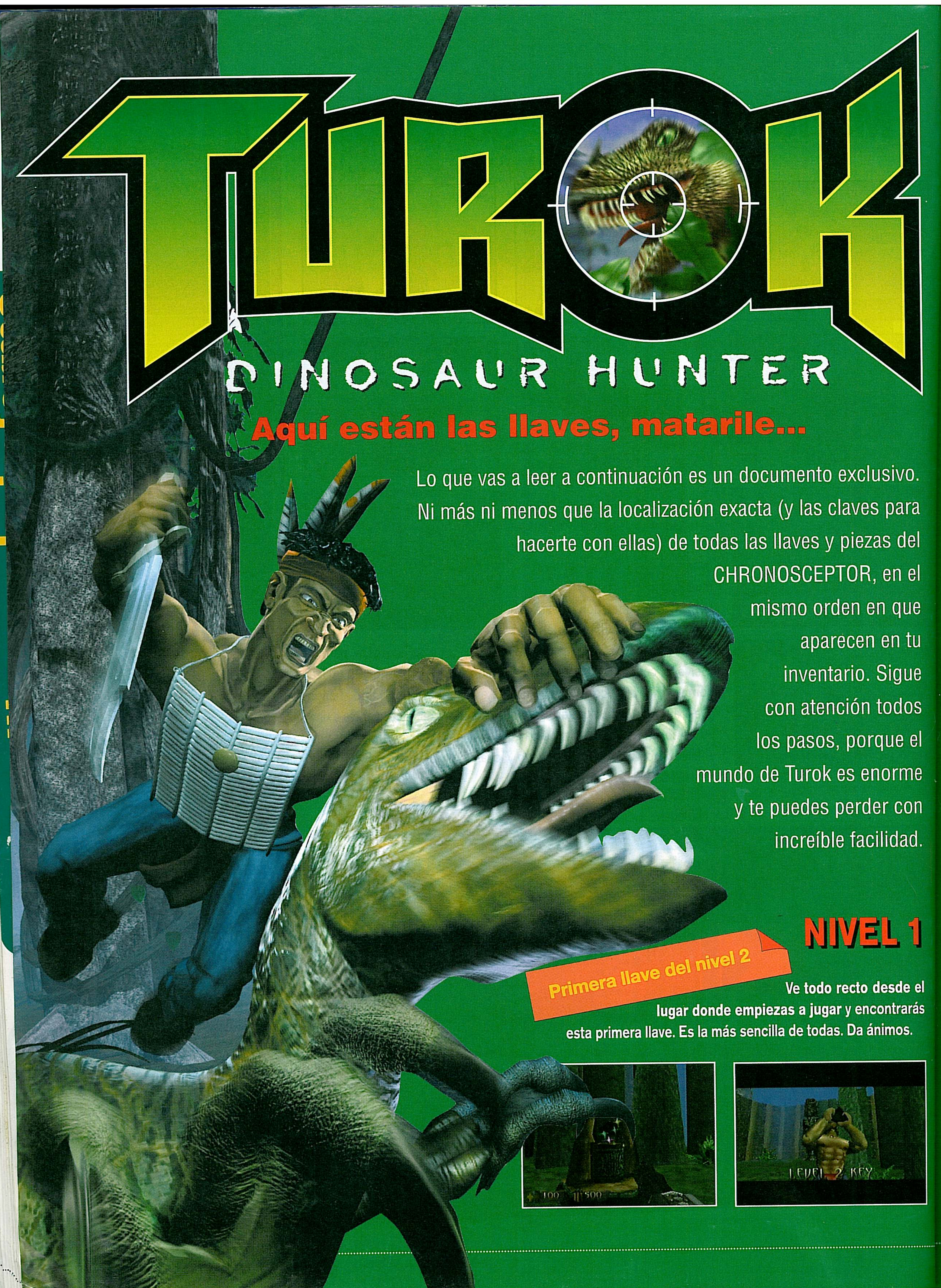
Si **vuelves a derrotar** a Bowser cuando ya tienes las 120 estrellas, podrás leer un **nuevo discurso del malo** de esta historia. En resumidas cuentas, lo que viene a decir es que no se habia percatado de que habia tantas estrellas, y se lamenta de haberse dejado alguna sin esconder. Además, sigue muriéndose de asco al ver que la paz vuelve a reinar en el mundo, y te emplaza a una próxima aventura.

¿Una habitación secreta?





Cuando consigas las 120 estrellas, sube al tejado del castillo, coge la gorra alada y entra en el cañón del jardín. Apunta hacia el cielo y haz que Mario aterrice sobre el tejadillo inferior de la torre central. Si tratas de subir por la pared, la atravesarás y caerás por el muro que baja a la puerta principal. Abajo te encuentras en una **habitación oscura** de la que no puedes salir...



TUROK

DINOSAUR HUNTER

Aquí están las llaves, matarile...

Lo que vas a leer a continuación es un documento exclusivo. Ni más ni menos que la localización exacta (y las claves para hacerte con ellas) de todas las llaves y piezas del CHRONOSCEPTOR, en el mismo orden en que aparecen en tu inventario. Sigue con atención todos los pasos, porque el mundo de Turok es enorme y te puedes perder con increíble facilidad.

NIVEL 1

Primera llave del nivel 2

Ve todo recto desde el lugar donde empiezas a jugar y encontrarás esta primera llave. Es la más sencilla de todas. Da ánimos.

Segunda llave del nivel 2

Si sigues el **camino** que hay a la **izquierda de la primera llave**, verás una enredadera que cubre la **pared de tu izquierda** (el mapa muestra la localización). Escala por las ramas y conseguirás la segunda llave.



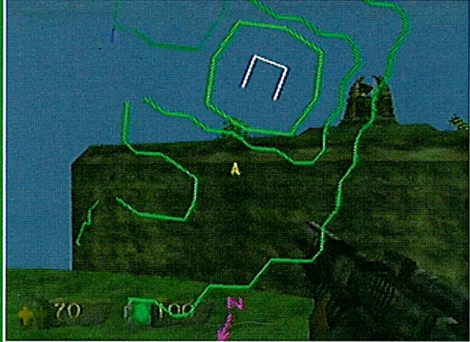


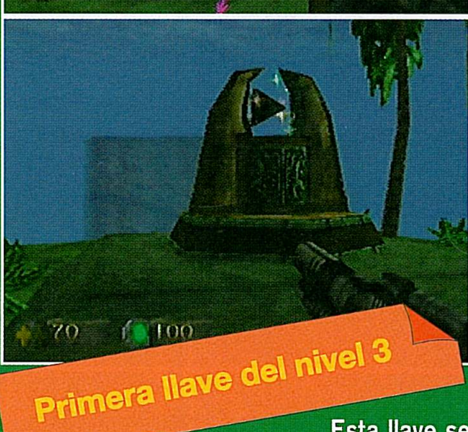


Tercera llave del nivel 2

Vuelve al punto donde encontraste la primera llave. Y, desde allí, coge la **segunda desviación a la derecha**. Si lo haces como te indicamos, llegarás a una **isla** en la que hay **dos soldados** y la tercera de las llaves.







Primera llave del nivel 3

Esta llave se encuentra al **sur del teletransportador** que te conduce directamente al inexplorable **laberinto de obeliscos verdes.**



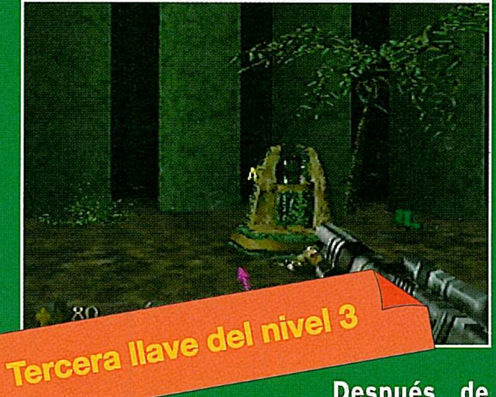




Segunda llave del nivel 3 y pieza del Chronosceptor

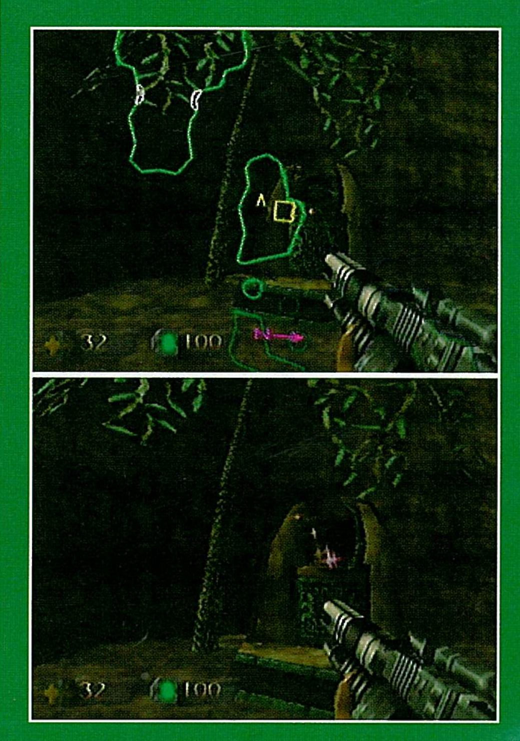
En el **interior del laberinto** (el de obeliscos verdes que decíamos antes), encontrarás la segunda llave de este nivel y también la primera pieza del **Chronosceptor**. Basta con **explorar con un poco de atención** para hacerse con este fabuloso tesoro.





Tercera llave del nivel 3

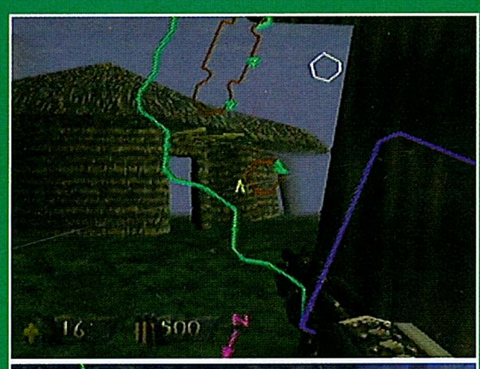
Después de caer en el pozo seco, llegarás al punto en el que descubriste la primera llave de este nivel. Si ahora vas a la derecha antes de llegar al teletransportador, conseguirás la tercera y última llave de este nivel.



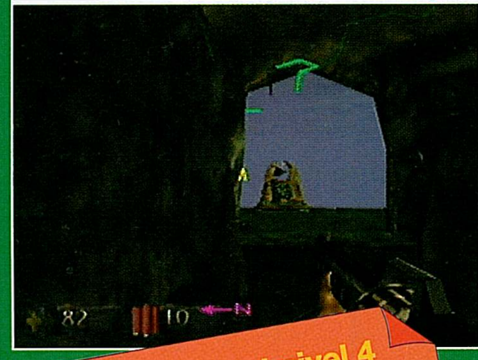
NIVEL 2

Primera llave del nivel 4

Hay una cueva oculta en el **interior de una charca**, que se encuentra a la izquierda del primer pueblecito que encuentras. Es una caverna en la que **perderse resulta** de lo más **sencillo**, pero si lo único que haces es ir a la **izquierda y luego subir**, te toparás con otra cueva que conduce directamente a la primera llave de este nivel. Así de simple.





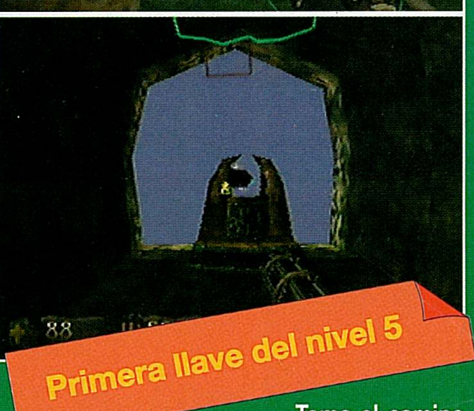


Segunda llave del nivel 4

Encontrarás esta llave en una de las **caras de un profundo acantilado**. Para hacerte con ella, debes dirigirte **primero a la izquierda** para luego dejarte caer por la parte derecha, **cerca de un árbol muy alto** que sobresale por el otro lado del acantilado. Llegarás a una misteriosa **cueva** en la que tendrás que penetrar para coger esta llave. Al principio da un poco de miedo, pero no pasa nada.

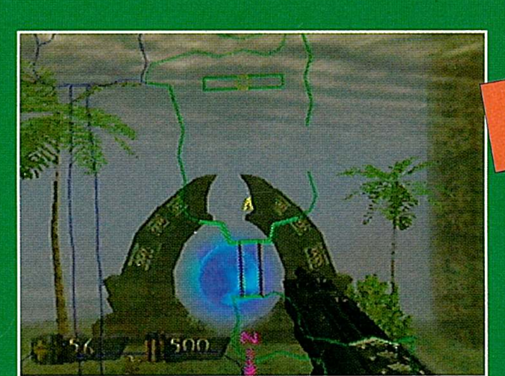






Primera llave del nivel 5

Toma el camino que hay a la **derecha del teletransportador** de salida de nivel y encontrarás la primera llave del nivel 5.





Segunda pieza del Chronosceptor

Ve a la izquierda cuando pases el templo en el que tres soldados se lanzan desde el cielo (hay además dos estatuas con antorchas en sus manos). Encontrarás una pared que es posible escalar. Sigue el único camino hasta que llegues a un acantilado. ¿Todo bien? Vale, ahora echa un ojo al mapa para localizar las dos plataformas sobre las que puedes saltar. **La pieza está exactamente en la segunda plataforma.**





NIVEL 3

Tercera llave del nivel 4

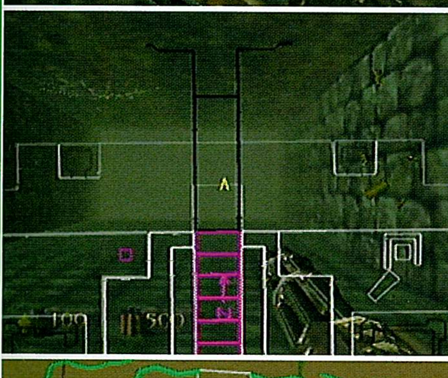
Coge el **teletransportador que hay dentro del templo**. Debes utilizar el que está al **final de la segunda hilera de casas**. Salta sobre la **plataforma** que hay en la **parte oeste** y continúa el camino hasta encontrar la llave.



Segunda llave del nivel 5

Está al final de un corredor, donde llegas por una escalera que antes has activado con el interruptor de la plataforma más alta a la izquierda. Para activarlo, sube y luego ve a la derecha.







Tercera llave del nivel 5

Muy fácil de conseguir. Sin más dilación, **golpea al enemigo final de este nivel** y recibirás la tercera llave como recompensa. Es que es algo masoquista el colega.









Tercera pieza del Chronosceptor

Escala la pared de enredaderas que hay en la **esquina noroeste del mapa** y llegarás a una zona en la que, además de morar el jefe del templo, se encuentra la pieza que buscas.

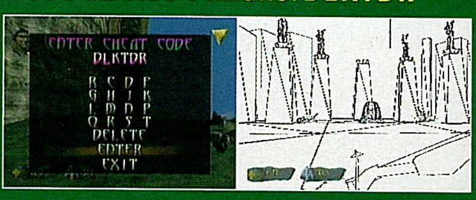
Y bien, hasta aquí la primera entrega de la guía Turok. En el próximo número habrá más llaves. Ahora, te dejamos con los trucos.

PRIMEROS TRUCOS

Después de introducir cualquiera de estos passwords que te damos en primicia, aparecerá una opción llamada **"Cheat Menu"**. Selecciónala y luego activa o desactiva los "cheats" que quieras (ON/OFF).

Pen and Ink Mode

MODO BLANCO Y NEGRO: **DLKTDR**



Disco Mode

FIEBRE DEL SÁBADO NOCHE: **SNFFRR**



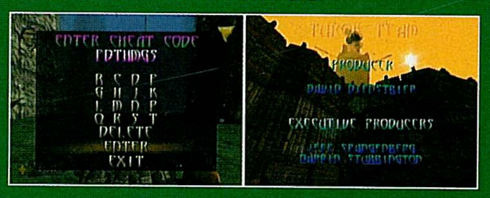
Gallery Code

ROTACIONES Y VISTAS: **THBST**



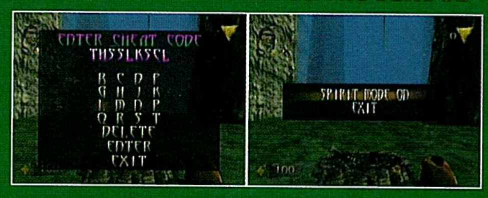
Credits

LOS AUTORES: **FDTHMGS**



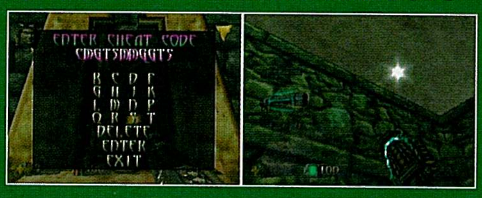
Spirit Mode

INMUNIDAD Y ENEMIGOS LENTOS: **THSSLKSCL**



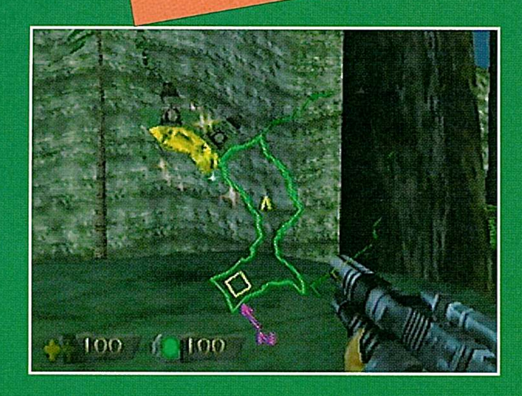
All Weapons

TODAS LAS ARMAS: **CMGTSMMGGTS**



NIVEL 4

Primera llave del nivel 6

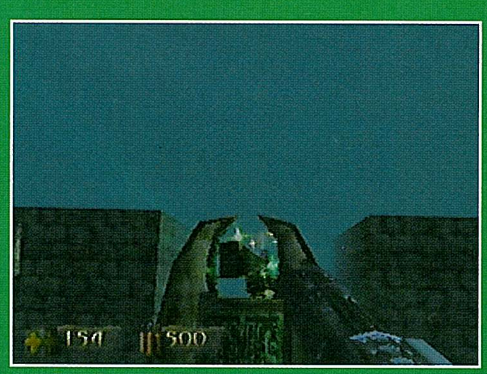




Después de cruzar el **primer puente** que conduce al **sudoeste** llegarás a un ***check-point***. Entonces verás una pared con un enemigo en la parte más alta. Hazte cargo de él y luego salta a la plataforma para abrir la puerta. Dirígete por ese camino hasta que encuentres una **intersección**. Elige la ruta que va hacia la **derecha**, atravesarás un **pequeño laberinto** al final del que podrás encontrar la dichosa llave.

Segunda llave del nivel 6

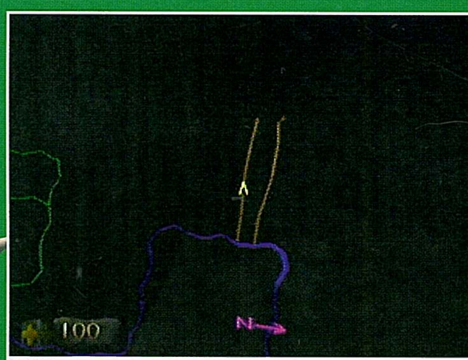
Cruza el puente del principio del nivel, ve a la **esquina sudeste** del mapeado, a una zona libre de enemigos donde verás una pequeña plataforma. Sigue el camino y encontrarás la segunda llave.

Primera llave del nivel 8



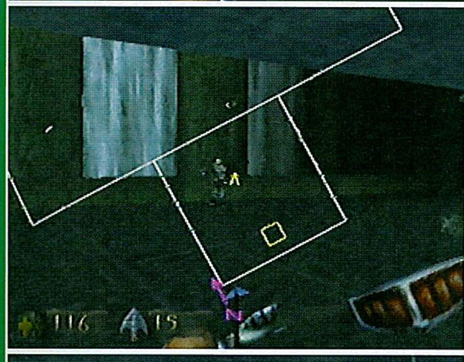
Esta llave se encuentra justo a la **izquierda del punto donde comienzas el nivel**. El problema es que para llegar hasta ella debes **lanzarte al agua** y **dirigirte hacia el oeste**, a una caverna sumergida que da paso a una serie de **peligrosos saltos**. Por ese camino encontrarás la llave.




Cuarta pieza del Chronosceptor

En la misma intersección de la que hemos hablado con la **primera llave para el nivel 6**, en lugar de tomar el camino de la derecha ve por la **izquierda**. Llegarás a un **gran templo** donde hay un enemigo a la izquierda. Acaba con él y, tras abrir la puerta **escalando en las plataformas con fuego**, coge el **teletransportador que mira al este** (los otros 6 significan un "cálido" baño de lava). Este camino te llevará directo a unas cataratas. Rodéalas para alcanzar la pieza. Pero ten en cuenta que hasta que no elimines a todos los enemigos de la zona, ésta no aparecerá.

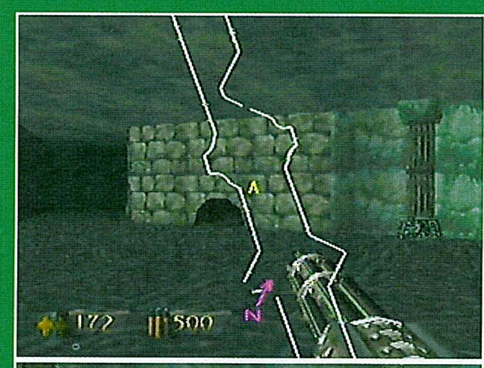
Existe un truco para facilitar la labor: te evitará los problemas que trae consigo escapar de la zona donde encuentras la pieza. Lo que puedes hacer (siempre que tengas vidas de sobra) es intentar **conseguir primero la pieza y después dejarte perder una vida**. Cuando vuelvas a jugar, aparecerás en el *checkpoint* fuera de las mazmorras y con la pieza en tu poder.


NIVEL 5

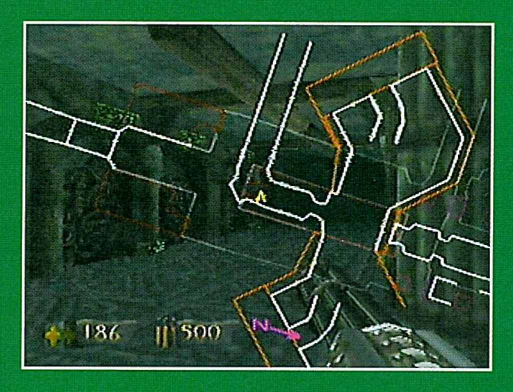
Quinta pieza del Chronosceptor

Baja a las catacumbas y entra por la puerta que se abre al **girar un rodillo a la izquierda**. A continuación, métete por un **pequeño túnel** que encontrarás a la derecha, y llega hasta la habitación que hay al **final de la red de corredores**. Cruza el agua y verás la codiciada pieza.




Segunda llave del nivel 8

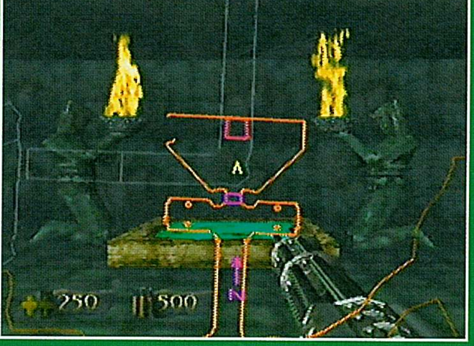
Vuelve a la **gran sala del principio** del nivel y sube por las escaleras que hay tras una puerta. Continúa el camino cruzando las **pasarelas con cuchillas colgantes** (pasarás por un *Checkpoint*) hasta que llegues a una nueva sala en la que aparece un enemigo que **lanza fuego**. Sólo tienes que hacerle picadillo para que te "preste" la llave.






Tercera llave del nivel 6

Repite el camino que realizaste para la quinta pieza del CHRONOSCEPTOR, pero esta vez sigue hasta el final del corredor y entra en una habitación donde puedes escalar la pared. **Salva** y salta al **teletransporte** de la **columna del centro**. Llegarás a un **laberinto** donde debes pisar unos interruptores para que las columnas se eleven formando una escalera. Sube y verás otro teletransporte que lleva a una zona donde hay un lago con una columna. Ahí está la llave. Alcánzala escalando la columna desde el agua.

NIVEL 6

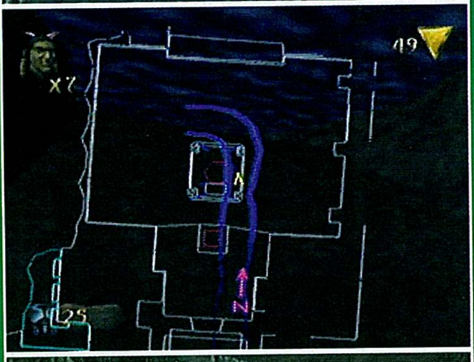


Tercera llave del nivel 8

Salta desde el lugar donde cogiste la **llave anterior**, hasta la **columna con el ítem rosa**. Tiene un **interruptor** que hace que baje **el nivel del agua y se abra una compuerta**. Sigue ese camino y, cuando llegues al final, **salta al agua por detrás de los demonios de fuego** y desciende por allí.

En la parte más **profunda de la piscina** hay **un túnel** que conduce a un teletransportador, que a su vez te lleva hasta el **enemigo final**. Si te cargas a la **mantis**, y cómo asusta el bicho, oye, la llave será tuya.







Tercera llave del nivel 7

Sigue el descenso de plataforma en plataforma desde el inicio del nivel. Debes utilizar varios teletransportadores para llegar a una **red de puentes colgantes** entre los árboles. Cuando cruces un *Checkpoint*, toma la ruta **de la derecha**. La llave está **dentro de la cabaña** que verás al final del camino.





Segunda llave del nivel 7

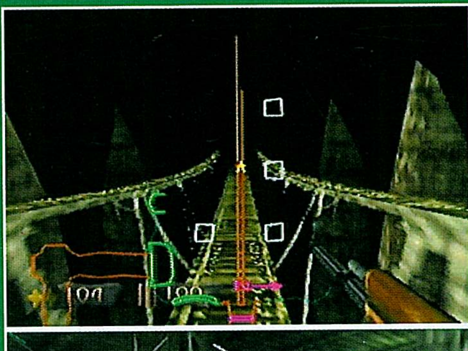
Vuelve al *Checkpoint* y ve a la **izquierda** hasta dar a una cabaña con **teletransportador**. Utilízalo y sigue por el estrecho camino. Pisa un interruptor en el suelo para que **baje una barrera de troncos**, y llegarás a un poblado de cabañas. Continúa hasta una **cueva** donde **salvas**, y salta a la izquierda desde el **puente de cuerda** que hay después. Atravesando una cueva vuelves al poblado. Allí está la llave.





Primera llave del nivel 7

Regresa a la cueva donde salvaste y **cruza el puente de cuerda**. Al final encontrarás un **teletransportador** que te lleva a otra zona. Entonces sólo tienes que **seguir el camino a través de la cueva para salir al exterior. Allí, esperándote, se encuentra la llave que necesitas.**

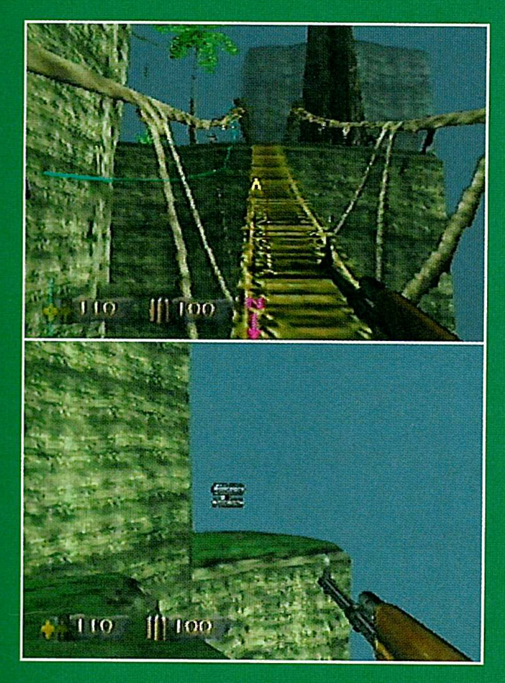






Sexta pieza del Chronosceptor

Sigue de frente desde donde conseguiste la primera llave del nivel 7, cruza un **puente de cuerda** y alcanzarás el teletransportador de salida. Verás una plataforma en la ladera del acantilado. Salta ahí y luego a la de su izquierda.



NIVEL 7

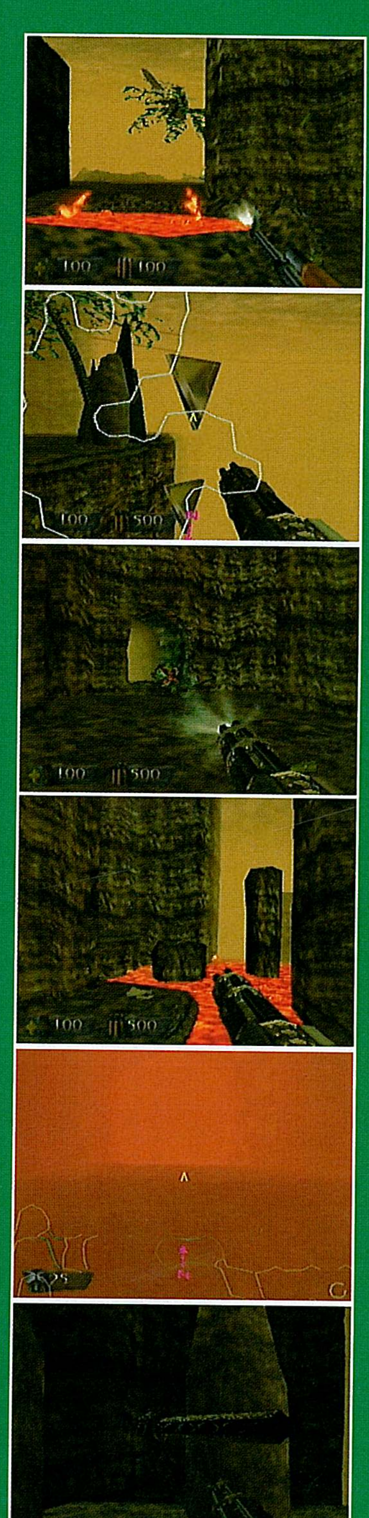
Séptima pieza del Chronosceptor

Corre por la plataforma que hay al comienzo de la fase y salta sobre la siguiente que ves justo a tu izquierda. Ve recogiendo los items y después cae al suelo y busca la **salida de la cueva**. Continúa el camino **atravesando el cañón** y entra a la siguiente cueva, donde encontrarás un **checkpoint** y el **telepad**.

Después, llegarás a una zona plagadita de enemigos que tendrás que liquidar para que se **eleve una columna** de un agujero central. Ésta te permitirá llegar hasta un **nuevo telepad** (saltando de una a otra). Desde este nuevo punto, salta por las columnas para alcanzar la plataforma que hay en el centro. Continúa el camino y, cuando puedas, ve a la izquierda. Por allí encontrarás al **primer triceratops**, tras superar otro checkpoint. Si sales vivo de ésta, deberás buscar una **pequeña plataforma** que se ve desde el filo de esta nueva zona. Déjate caer allí y **presiona el interruptor**. Vuelve a escalar hasta donde te encontrabas antes y verás que **un nuevo escenario** se ha abierto **a tu izquierda**. Ve por allí y pronto te darás cuenta de que es posible **escalar por una de las paredes**. Al llegar a su parte más alta, tendrás que introducirte por un **túnel** y saltar luego a una columna. Desde allí, vuelve a saltar a la plataforma de tu derecha y continúa el camino hasta dar con **unas rocas** que se desprenden desde **arriba**. Salta por las **rocas flotantes**. Después, teletranspórtate, y a la derecha, encontrarás un **pantano de lava**. Aquí busca una zona en la que la lava no hierve a borbotones e introdúcete en ella. Bucea hasta lo más hondo y conseguirás el **Cañón de Fusión**.

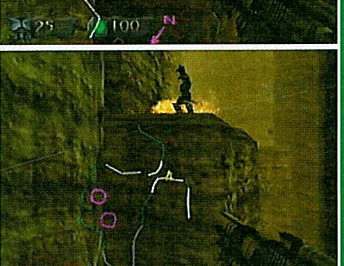
Sigue explorando la zona hasta encontrar un **montón de iconos** que llevan hasta una plataforma Sigue el camino y verás una pequeña **entrada a una cueva** que conduce a otra zona de lava. Tras atravesar otro **checkpoint**, llegarás a un área con unas **columnas que se mueven en sentido ascendente**. Salta sobre las tres primeras y después sobre la que queda a la izquierda. Si te dejas caer, llegarás a un **charco de lava** que no burbujea. Salta dentro y encontrarás un **pasadizo secreto** cerca del fondo. Nada por él hasta el otro lado, y allí encontrarás la séptima pieza. Vuelve a las plataformas móviles y ve de una a otra hasta la siguiente zona. Ahora tómate un respiro y descansa el mando.





Tercera llave del nivel 8

Desde las **columnas móviles**, debes hacer algunos saltos de pericia supina para llegar a lo más alto. Arriba, **liquida a los enemigos** que salgan al paso para que aparezcan las dos plataformas **que necesitas para avanzar**. Repite la operación en esta zona y presiona el **interruptor** en la plataforma a la que accedes. Al final te espera la **llave**, y a la izquierda un **teletransportador**. Por fortuna, cerca hay una zona en la que **salvar la partida**.

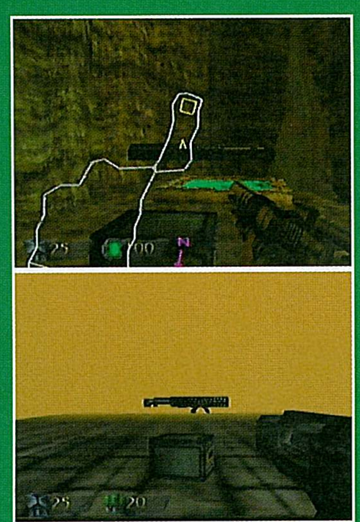
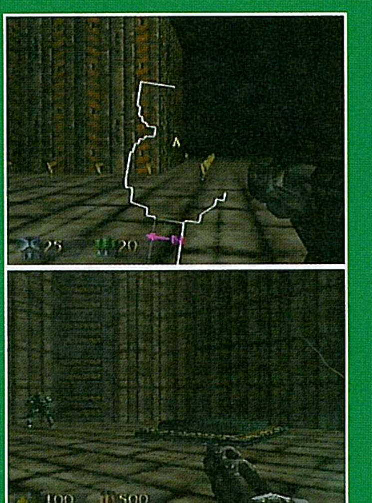



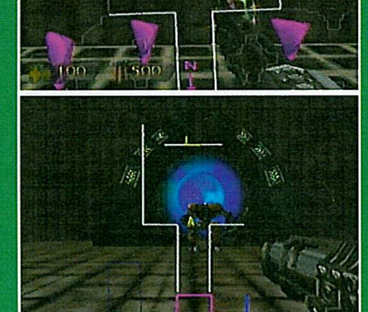


Cuarta llave del nivel 8

Después del teletransportador, ve a la **derecha** y sube por una de esas **paredes que se pueden escalar**. En la **esquina** de esa zona encontrarás un **telepad**.

Estamos en un lugar donde abundan unos **repugnantes gusanos** y también hay bastantes **iconos rosas**. Coge todos los que puedas y vuelve a ir por el **telepad** para llegar a la zona anterior. Ahora, **baja por el acantilado** teniendo cuidado de no caer en la lava, y ve a la **derecha** en busca de un **nuevo telepad**. Aparecerás subido a un **ascensor** que te conducirá ante un **Lanzagranadas** y el correspondiente montón de enemigos. Avanza por allí destrozando todo lo que puedas, hasta que alcances una nueva zona con una **larga fila de columnas con items dorados en su base**. Al final



encontrarás un **interruptor en una pared de la derecha**, que hace bajar una columna. Presiónalo y vuelve para entrar por el hueco que deja. Sigue el pasadizo y conseguirás la llave.

Vuelve al suelo y busca un **túnel cerca del interruptor**. Síguelo hasta llegar al **checkpoint** y después utiliza el telepad para llegar a un área donde podrás pillar un buen montón de iconos. Regresa por el mismo telepad y continúa el camino hasta el siguiente punto de teletransporte. Aparecerás ante un puente. Crúzalo y continúa por el único camino visible. Llegarás ante una **catarata**. Lánzate por ella y aterrizarás en una **plataforma con un interruptor** que abre la puerta que conduce a la salida del nivel. Pelín complicado pero factible.

NIVEL 8

Octava pieza del Chronosceptor

Elimina a los dos triceratops, y tira hacia la derecha cuando alcances una plataforma. Verás un **par de robots** que guardan el acceso a la base del enemigo final. Cerca de allí hay algunas **entradas**. Bien, ve por la **primera de la derecha** y allí gira de nuevo a la derecha y haz los dos siguientes giros a la izquierda. **Sube la escalera** y continúa el camino. Ve a la derecha en la siguiente desviación hasta llegar a una puerta con un cartel que dice "**Sector 2**". Pasa y tuerce a la derecha en la **habitación** que guarda los **tanques de agua**. Pronto llegarás a la puerta de un ascensor ("**Lift Access 2**"). Utilízalo para subir a lo más alto, donde debes tomar un **telepad**. De esta manera alcanzarás una **zona laberíntica de puertas** que se abren automáticamente. Tras atravesarla,






llegarás a un lugar donde podrás **grabar la aventura,** y donde también hay un **túnel que conduce al siguiente nivel.**

En la parte inferior de esta nueva zona entrarás en unas cuevas, y a la izquierda verás otra **zona de lava con dos enemigos**. Acaba con ellos y acto seguido salta a una **plataforma que hay en el centro de la lava** y de allí a otra que tiene un interruptor que debes pulsar. Regresa por la cueva y verás que se **ha abierto una puerta**. Atraviésala y desciende por la **trampilla** que se abre según avanzas. Pronto verás nuevos enemigos y zonas de lava que tendrás que sortear a base de columnas. Así hasta llegar a una zona en la que domina el **color rojo**. Dirígete a unas plataformas que verás en mitad de la lava. Una de ellas sube y te lleva a otro escenario. Continúa el camino hasta el **siguiente pasillo**. En esta zona se volverán a abrir varias trampillas, pero esta vez evítalas si quieres alcanzar otro **checkpoint**.

Cuando llegues a una **larga habitación**, salta sobre un **pequeño bloque** para alcanzar la **plataforma central**. Elimina a los dos enemigos y utiliza la plataforma que aparece para salir airoso de esta zona. Continúa el camino hasta llegar al nuevo **telepad**. Ahora coge el **primer desvío a la derecha** y gira de nuevo en esa misma dirección hasta alcanzar el ascensor. Justo a la izquierda encontrarás un **Save Point**. Desciende por las **rampas** y métete por la **alcantarilla**. Sigue hacia abajo y luego ve a la izquierda. Recorrerás una **zona de lodo** con **horripilantes gusanos** y llegarás a una larga sala. Ve a la izquierda y vuelve a bajar. Desde allí, y siguiendo los **iconos dorados,** caerás en un telepad que hay un poco más a la izquierda. Continúa el camino por el checkpoint y por las columnas, y alcanzarás una zona con **gravedad cero (es como si fueras por el agua)**. Sube y tuerce a la derecha, a una larga habitación, y toma el **ascensor gravitatorio** (ojo, no el que está en la esquina), para llegar a una plataforma. Repite esta operación hasta que alcances una zona para **grabar la partida** en lo más alto de la habitación. Ahora, sal de la habitación y coge otro ascensor. Evita los peligros y entra por las puertas **custodiadas por robots**. Sigue recto y darás a una zona con un montón de columnas. Coge la **primera trampilla del túnel** y sube con el ascensor a lo más alto. Atraviesa el checkpoint y sigue el camino. Después de tomar un par de ascensores más, te medirás con los dos últimos monstruos.

El primero es un **T-Rex**. Un enemigo tridimensional de gran tamaño que solo la Nintendo 64 es capaz de mover sin problemas. La estrategia para cargárselo es **moverse siempre en círculo y utilizar el rifle de explosivos** (Explosive Shotgun). Cuando se te acabe la munición prueba con el **Quad Rocket Launcher o el Pulse Rifle**. Una vez que el T-Rex haya perdido **2/3 de su energía**, remátale con tu **Cañón de Fusión.**

Ve al Save Point y consigue la **última pieza del Chronosceptor**. Métete por el teletransportador y prepárate para el enfrentamiento definitivo.

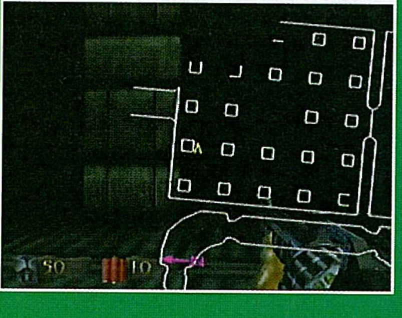
El **Campaigner es el jefe de todos los dinosaurios**. Está **armado hasta los dientes** y se mueve como los ángeles primorosos que van al cielo. Además, el muy cachondo puede teletransportarse a cualquier **zona del campo de batalla**. Las **Tek Arrows** son muy efectivas y las **armas pesadas** no van mal en estos casos. Cuando le quede el **50% de su energía** es el momento de usar el **Chronosceptor**. Pero recuerda que sólo tienes **tres disparos**. Si por error u omisión pierdes algún disparo y aún no has acabado con él, no te preocupes, le habrás debilitado tanto que podrás utilizar las **flechas explosivas para rematarle agusto.** Después, disfruta de un **final espectacular.** Y vete preparando para la segunda parte...





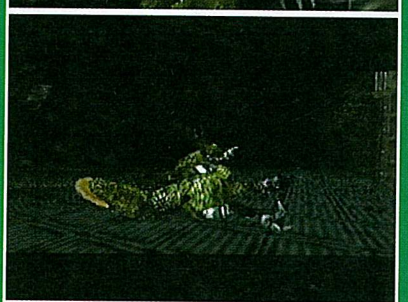


















Blast Corps

¡No dejes nada en pie!

¿Seguro que sabes dónde están todos los científicos? ¿Acaso se te resiste algún punto de comunicación? Confiésalo, estabas deseando tener esta guía en tus manos. Ahora por fin podrás arrasar con tus máquinas hasta el último rincón de «Blast Corps».

Simian Acres





CAMBIO DE VEHÍCULO: Cuando veas el tren, súbete a la locomotora para conducirlo 1. Tienes que **colocar el vagón donde va el coche justo entre dos rampas** que encontrarás a ambos lados de la vía (**verás una cara sonriente** cuando esté en su sitio) 2. Ya puedes bajar de la locomotora y disponerte a conducir este rápido prototipo.



UTILIZA LA DINAMITA: En esta fase no resulta demasiado difícil destruir todos los edificios y encontrar los RDU. Sin embargo, para ahorrarte trabajo con la excavadora puedes empujar las **cajas de dinamita** (son **negras y llevan una calavera** dibujada) y colocarlas al lado de los edificios para reducirlos a escombros al hacer explosión. Sólo debes tener en cuenta que **estos bloques de dinamita explotan poco después de que los hayas tocado por primera vez.**

Blackridge Works



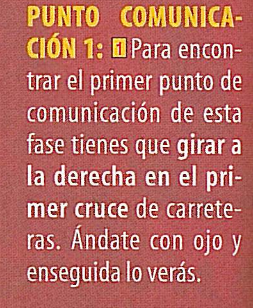
PUNTO COMUNICACIÓN 1: 1 Para encontrar el primer punto de comunicación de esta fase tienes que **girar a la derecha en el primer cruce** de carreteras. Ándate con ojo y enseguida lo verás.



PUNTO COMUNICACIÓN 2: 2 Gira **a la izquierda cuando llegues al segundo cruce** y te darás de bruces con él. Previamente, si te hace, puedes encender un montón de RDU.



CYCLONE SUIT: 3 Si quieres cambiar la excavadora por este potente robot, ve a la **derecha en el segundo cruce.** Allí te espera el **Cyclone Suit.**

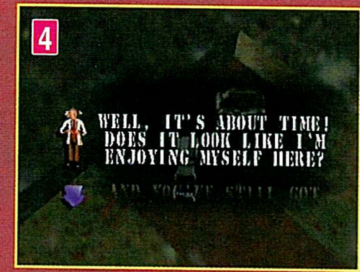


Argent Towers







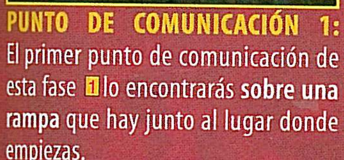












PUNTO DE COMUNICACIÓN 1: El primer punto de comunicación de esta fase 1 lo encontrarás **sobre una rampa** que hay junto al lugar donde empiezas.

EMPUJA LA PIEDRA: Ve a la parte izquierda del mapa y busca **una roca que hay en mitad de la carretera.** 2 Empújala con tu vehículo y **baja a pie por la rampa** que se queda al descubierto. Ahora **destruye la puerta con la TNT y sube al tren** que hay escondido dentro del túnel.

COCHE: Avanza hasta que descubras una **señal luminosa** en la carretera (gira la cámara para verla). Baja con cuidado y verás un coche de policía 3.

CIENTÍFICO: Conduce el coche 4 a través del laberinto, con paciencia porque te pierdes con facilidad, y al final encontrarás al **primer científico.**

BALLISTA: Vuelve al tren y llévalo hasta el final de la vía. Allí está la **moto** 5 y también unas cuantas cajas de lasers. Píllalas, porque te serán de utilidad en el siguiente acto.

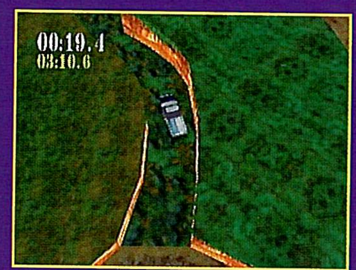
ABRE LA PUERTA: En el otro lado del mapa se encuentra una zona situada en un nivel inferior. Destruye los edificios, **dispara un misil desde la moto para abrir la puerta. Bájate** y continúa tu camino por el túnel a pie 6.

J-BOMB: Al final del túnel puedes subirte en el J-Bomb 7. **Destruye con él los últimos edificios** 8 y, ya con tranquilidad, ponte a buscar el segundo punto de comunicación, que por cierto está bastante cerca.

Bonus



COOTER CREEK: Tu reto es completar **4 vueltas bajando de 1:12.** El recorrido es bastante sencillo.



JADE PLATEAU: Da **4 vueltas en menos de 3:30.** Hay un **atajo** si rompes los edificios junto a los puentes.



KIPLING PLANT: Utiliza los misiles de la moto para **destruir los 6 tanques de gas en menos de 1 minuto.**



MARINE QUARTER: ¿Eres capaz de dar **4 vueltas en menos de 1 minuto**? El **camión** es lento pero seguro.



ORION PLAZA: Arrastra la **dinamita** para romper los palos que hay en los **6 agujeros de esta mesa de billar.**



SALVAGE WHARF: Causa **destrozos por valor de 1 millón $ en menos de 2:30.** Usa la **excavadora.**



SLEEK STREETS: Aquí te obligan a dar **4 vueltas** en **menos de 1:15.** Usa el **buggy** y aprovecha sus **turbos.**



TWILIGHT FOUNDRY: Debes usar la **excavadora** para **activar 85 RDU en menos de 1:20.**

Havoc District





















BALLISTA: Nada más empezar, **gira y sube a la colina para encontrar la moto** 1. Deja tu vehículo y prepárate para pilotar este inestable dos ruedas.

BARCO: Cruza el puente y baja a la orilla donde **está amarrado un barco** 2. Destrúyelo a misilazos, pero tampoco gastes toda la munición.

PUNTO DE COMUNICACIÓN 1: Está **sobre un saliente de la montaña** que hay a la **derecha del mapa**. Tienes que llegar allí con el **J-Bomb** 3.

LUCES SOBRE EL PUENTE: Destruye las **cuatro luces** que hay sobre los pilares del puente 4. Hazlo con el J-Bomb y procura perder el menor tiempo posible. Aunque ya te avisamos de que no es fácil.

ESFERA BAJO EL PUENTE: Debajo del puente hay una **esfera cromada** 5. Cárgatela.

PUNTO DE COMUNICACIÓN 2: En este nivel hay **dos islas:** una tiene el segundo punto de comunicación 6, la otra un faro que debes destruir.

MÁS ESFERAS: Cerca de las dos islas hay varias esferas más como la que estaba bajo el puente 7. Hazlo que debas, o sea, que no quede ninguna.

CUADRADO NEGRO-PASADIZO SUBMARINO: Sube a la montaña del final y verás un **recuadro sombreado** 8 en la hierba. Por allí bajas hasta un pasadizo submarino que te dejará boquiabierto 9. Al final del pasadizo se encuentra nada menos que el **coche rojo** 10. Con él puedes alcanzar los últimos **RDU** y terminar la fase.

Carrick Point







PUNTO DE COMUNICACIÓN 1: El primer punto de comunicación que encuentras en este nivel se halla en una **isleta que hay en la zona del muelle** 1.

THUNDERFIST: En el **parking** que hay un poco más adelante está aparcado el **Thunderfist** 2. Puedes seguir adelante con este robot.

PUNTO DE COMUNICACIÓN 2: Cerca del aparcamiento que mencionábamos en el punto anterior hay una zona donde hallarás el segundo punto de comunicación 3. Para ello, antes debes destruir la fortaleza que esconde la antena.





BALLISTA: Si te diriges a la **parte izquierda** del mapa después de cruzar los puentes, podrás cambiar de vehículo: allí te espera la **moto** 4 y una buena carga de munición. Hazte con ella y prepárate para redondear tu actuación en este nivel. Recuerda: ahora no hay tanta prisa, así que sé paciente.

BARCO: Para destruir el **100% de los edificios** tienes que **hundir el barco** que hay en el muelle 5. Dispárale los misiles de la moto y, como siempre, controla las distancias.

Training





BACKLASH: El camión es contundente, pero muy difícil de controlar. Aquí tienes que dominar muy bien la **técnica del derrape** para destruir estos **tres edificios** con él. Hazlo en **22 segundos o menos** para que te den la **medalla de oro.**





JBOMB: Es el más versátil y el mejor "cascando" edificios. En esta fase debes ponerlo a prueba, y destruir todo en **1 minuto y 20 segundos**. Procura que el robot impacte en la **unión de los bloques de edificios** para que se desplomen varios a la vez.

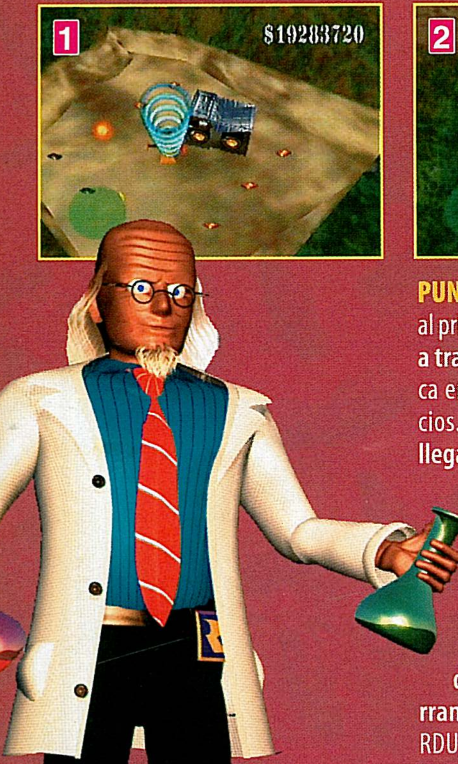




SIDESWIPE: Esta es la fase más fácil de las tres. Sólo tienes que **seguir la flecha roja** en la ruta que te marca entre las casas, y destruir los laterales mientras avanzas. Debes **bajar de 40 segundos** para ganar la medalla de oro. ¿La más fácil?



Outland Farm



PUNTO DE COMUNICACIÓN 1: Está al principio del nivel, **cuando avanzas a través del barranco** que desemboca en la zona donde están los edificios. Desvíate hacia la **izquierda al llegar a la curva de 180 grados,** y lo verás **sobre la colina,** junto a un montón de RDU 1.

PUNTO DE COMUNICACIÓN 2: Para llegar hasta él, no tienes más que **girar a la izquierda cuando abandones el barranco** del comienzo. Un camino de RDU te guiará hasta este punto, pasando por encima de un puente 2.

ALGUNOS CONSEJOS: Sigue el **camino de RDU en el acantilado** para llegar a la zona de los edificios. Allí, concéntrate en **derribar sólo las casas que te señale la flecha,** porque el camión se te echa encima muy rápido y te queda poco espacio y tiempo para maniobrar.

Shuttle Gully









ROMPE TODAS LAS ESFERAS: Si te diriges **a la derecha desde el inicio** de este nivel, verás que hay unas cuantas **esferas flotantes** que tienes que romper para completarlo. Para alcanzarlas, **activa el turbo de tu buggy cuando pases por encima de los agujeros** que hay debajo 1.

PUNTO DE COMUNICACIÓN: El único punto de comunicación de Shuttle Gully se **activa automáticamente cuando pasas por encima de este puente** 2. No hace falta que te rompas la cabeza para encontrarlo. Te basta con **seguir la ruta normal** hacia el final del nivel.

CAMPO DE RDU: Gira a **la izquierda cuando llegues al final** del nivel. enseguida te encontrarás en una **explanada donde puedes recoger un buen número de RDU** 3.

LA ÚLTIMA ESFERA: También al **final del nivel, pero a la derecha,** hay una esfera más 4. Para cogerla tienes que seguir el mismo procedimiento que con las del principio.

ALGUNOS CONSEJOS: Aquí no vas a encontrar dificultades. Sólo tienes que seguir la ruta normal y **utilizar el turbo** de tu vehículo en los desniveles del terreno. El buggy funciona mejor si lo dejas caer desde arriba.

Tempest City

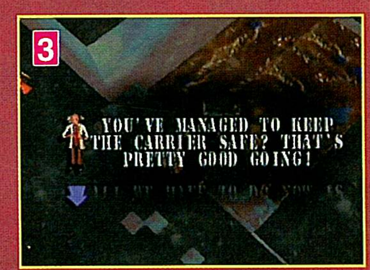




DESCUBRE LA RAMPA: En la parte derecha del escenario hay una **estructura de cemento** sobre la que debes disparar varios misiles 1. Al explotar, descubrirá una **rampa de subida.**

PUNTO DE COMUNICACIÓN: Subiendo a la **parte de arriba de la estructura,** está el único punto de comunicación de este nivel 2.

CIENTÍFICO: Si te das una vuelta por allí arriba, descubrirás que además



hay **unos cubos apilados unos encima de otros.** Destrúyelos todos: da puntos, y encima **detrás de uno de ellos se esconde un científico** 3.

Echo Marches





PUNTO DE COMUNICACIÓN 1: Este punto de comunicación está **en la zona del canal,** junto al lugar donde se **encuentra el barco** 1.

MONTONES DE RDU: Si cruzas el **canal** justo a la altura del primer punto de comunicación, **activarás todos los RDU** 2 que están **repartidos por la pradera.**

PUNTO DE COMUNICACIÓN 2: Si te fijas bien, también verás que desde el



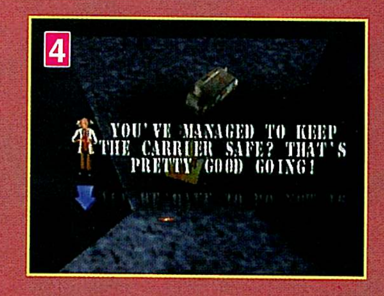
canal sale un **pequeño camino de tierra.** Síguelo y llegarás a un **pilar muy alto** 3 sobre el que te espera el segundo punto de comunicación.

Ironstone Mine









Cromlech Court



BUSCA EL PARKING: Esta fase es una de las más sencillas de todo el juego. Simplemente tienes que avanzar en línea recta destruyendo los edificios con el Thunderfist. Una vez acabada esa tarea, busca la **mayor parte de los RDU en un aparcamiento** 1 que hay en la parte derecha del escenario.

EXCAVADORA: Una vez que hayas destruido todos los edificios, dirígete a la **derecha de la mina y sube a pie por la rampa** 1. Allí te está esperando la práctica y eficaz excavadora.

UTILIZA LA GRÚA: Conduce por el borde hasta llegar a la grúa, y aprovecha la oportunidad para **pasar la excavadora al otro lado** de la carretera 2.

RAMPA: Cruza el **puente a pie y empuja la caja de TNT contra el edificio.** Cuando explote, aparecerá una rampa en el suelo 3.

CIENTÍFICO: Al bajar la rampa llegarás a un **pequeño laberinto**. Recórrelo a fondo porque **allí abajo se esconde un nuevo científico** 4.

Beeton Tracks













UN VIAJE EN TREN: Lo primero que tienes que hacer en este nivel es **llevar el tren hasta el final del recorrido** 1. Como siempre, una cara sonriente te indica cuándo has llegado a tu destino y puedes bajar.

CRUZA EL PUENTE: Tu próximo objetivo es **llegar a la excavadora**, que está aparcada al otro lado de la vía. Para lograrlo, tienes que abandonar el tren y **cruzar el puente a pie sin perder un solo instante** 2.

LA GRÚA Y LA EXCAVADORA: Coloca la **excavadora sobre la plataforma que cuelga del brazo de la grúa** 3 y transpórtala al otro lado de la vía (para **manejar la grúa tienes que entrar en la cabina que, aunque no se ve, está en su base**).

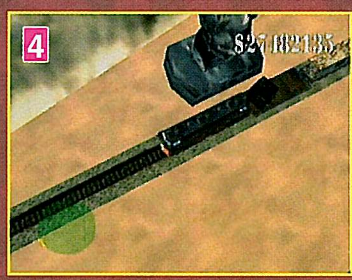
CAJA DE TNT: El último paso para despejarle la ruta al camión es **empujar la caja de TNT con la excavadora** 4 para que haga saltar por los aires el edificio de la estación.

PATRULLA DE POLICÍA: Si retrocedes siguiendo la vía del tren, acabarás encontrándote **un coche de policía** 5. No dudes en utilizarlo, porque es bastante más rápido que la excavadora (pero **destruye primero los edificios que hay en ese lugar**).

PUNTO DE COMUNICACIÓN: El otro **lado de la vía es un filón: allí hay muchos RDU** (algunos pelín escondidos) y también un punto de comunicación esperando que los actives 6.

Ebony Coast







MARCHA ATRÁS: Antes de empezar, retrocede por la vía y **empuja una caja de TNT** que encontrarás allí 1. El objetivo es **volar la piedra** que bloquea el túnel que hay detrás del tren.

"GOODBYE" ESTACIÓN: Ahora monta la **excavadora en el tren** y dirígete a la estación 2. Baja y no dejes ni los cimientos en pie.

CARGAMENTO DE TNT: Cuando por fin hayas destruido la estación quedará **al descubierto una caja de TNT**. Colócala sobre el tren 3 con la excavadora y regresa con este particular cargamento al principio del nivel.

J-BOMB: **Atraviesa el túnel** que abriste antes con el tren, y pon la caja de **TNT junto a la cabeza de piedra** 4. Al explotar, dejará al descubierto una sorpresa: el J-Bomb.

TRES CABEZAS: **Sobrevuela el mar** con el J-Bomb hasta que encuentres una **isla que tiene una figura humana dibujada** en su superficie. Allí verás también tres cabezas que te va a tocar destruir 5. También hay **varios RDU**.

PUNTO DE COMUNICACIÓN: De vuelta a tierra firme, dirígete a la **carretera que hay junto a la estación** y coge la dirección opuesta al final del nivel. Cuando atravieses el **segundo túnel**, te encontrarás un punto de comunicación junto al agua 6.

ENCUENTRA OTRO CIENTÍFICO: Sigue **el curso del río** a partir del punto de comunicación que encontraste antes, y al final localizarás a otro científico. Está en un lugar al que llegas tras pasar por un arco de piedra 7.

Obsidian Mile






A DESTRUIR: El meollo de este nivel consiste simplemente en **destrozar una hilera de edificios** con el Cyclone Suit (pantallas 1 a 4). No hay puntos de comunicación ni nada más que descubrir.

Ember Hamlet




CYCLONE SUIT: Este es otro nivel que no tiene otro misterio que **destruir lo que se cruce en tu camino**, vamos, en el del camión. Si quieres que te resulte más fácil, **destruye un edificio que hay junto a la vía** 1 para hallar el **Cyclone Suit** 2. Su potencia destructora te irá mejor.

Angel City





EL CAMIÓN PUEDE CON TODO: Este es básicamente el **mismo nivel que Obsidian Mile**, sólo que ahora estás a los mandos del camión 1. Conduce a **través del canal** que hay al principio y después utiliza tu depurada **técnica de derrapaje** para arrasar con todos los edificios 2.

Crystal Rift













COGE EL BUGGIE: Lleva el tren a la estación, **descarga el buggie** [1] y desciende por el **camino de la izquierda**. Destruye con él los primeros dos o tres edificios que te encuentres.

AHORA LA EXCAVADORA: Ahora puedes cruzar el nivel para **coger la excavadora** [2] que está al final, y ocuparte del resto de los edificios.

CADA BLOQUE EN SU AGUJERO: Al final del nivel tienes que llevar **cuatro bloquesa sus agujeros** [3]. Coloca los tres últimos y empuja el bloque que hay al final hasta el primer hueco.

PUNTO DE COMUNICACIÓN 1: Una vez que le hayas dejado el camino despejado al camión, **retrocede desde el lugar donde comienzas** el nivel para encontrar el primer punto de comunicación [4].

LA EXCAVADORA, EL BLOQUE Y LA FURGONETA: En la zona donde están los edificios tienes que usar la excavadora para **empujar un enorme bloque de piedra** de lado a lado de la carretera [5]. Cuando lo hayas encajado en el agujero correspondiente, se abrirá un túnel que te **conduce hasta la furgoneta** del "Equipo A" [6].

PUNTO DE COMUNICACIÓN 2: En la zona más alejada del mapeado, más allá del lugar donde está el camión que marca el final de nivel, hay un **camino de RDU**. Síguelo, cruza el puente y te darás de bruces con el segundo punto de comunicación [7].

Diamond Sands





PASA BAJO EL PUENTE: La **vía del tren** que cruza de parte a parte este nivel te **impide destruir de una vez los bloques de casas**, así que no queda más remedio que ir cruzando a toda velocidad de un lado a otro **por los túneles** que te encuentras [1].

DE BLOQUE EN BLOQUE: Cambia de lado rápidamente cada vez que rompas un bloque de casas [2]. El segundo grupo se **destruye automáticamente** cuando te cargas los **depósitos azules** que hay en el lado derecho. Al final del nivel tienes que empujar las cajas de TNT contra el gran edificio.

Glory Crossing



¿DÓNDE ESTÁ EL PRIMER EDIFICIO?: Al comenzar este nivel tienes que recorrer un pequeño trecho antes de llegar al sitio donde está toda la "movida". Es fácil que vayas directo al centro del pueblo sin darte cuenta de que el **primer edificio que tienes que destruir se encuentra más a la derecha del mapeado** [1]. Ahora ya lo sabes, así que sería imperdonable que aún siguieras cayendo en este error.

EL CAMIÓN EN ACCIÓN: El resto del trabajo consiste en **atravesar el pueblo destruyendo únicamente los edificios imprescindibles** [2]. Esto es fundamental, porque el camión con la carga radioactiva viene muy cerca y el más mínimo parón puede resultar fatal para tu misión.

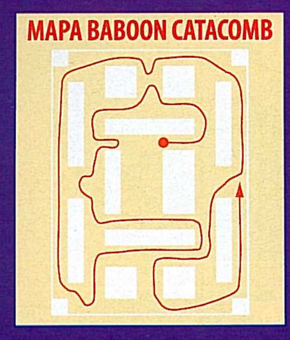


OTRO CIENTÍFICO: En la parte **superior izquierda del mapeado** hay una **rampa** que se introduce en la **ladera de una colina** [3]. Aprovecha la oportunidad que te brinda para encontrar otro científico más [4].

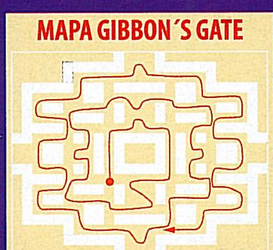


Los bonus

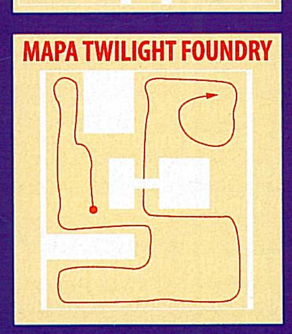
MAPA BABOON CATACOMB



MAPA GIBBON´S GATE



MAPA TWILIGHT FOUNDRY





BABOON CATACOMB (Oro: 1:10; Platino: 45 sec): Este es un Pac Man gigante, con excavadoras en vez de fantasmas. Sigue el camino que te indicamos para conseguir todos los RDU en un tiempo récord.



BISON RIDGE (Oro: 1:20; Platino: 1:04): Para conseguir vueltas de 17-18 segundos en este circuito, tienes que acortar atravesando el césped por el camino de la derecha después de dar el gran salto.



COBALT QUARRY (Oro: 40 sec; Platino: 36 sec): Este circuito es bastante corto y no tiene mayor complicación conseguir el oro. La furgoneta negra es el vehículo que mejor se ajusta al recorrido.



CORVINE BLUFF (Oro: 55 sec; Platino: 46 sec): De nuevo la furgoneta es la mejor opción para el oro. Ve por la orilla derecha del río al cruzar la meta. Siguiendo el curso del río llegas a un punto de comunicación.



DAGGER PASS (Oro: 2 min; Platino: 50 sec): Aterriza sobre ocho plataformas móviles. Una está al comienzo, seis bordean la costa, y la última en la colina del castillo (dentro de éste hay otro punto de comunicación).



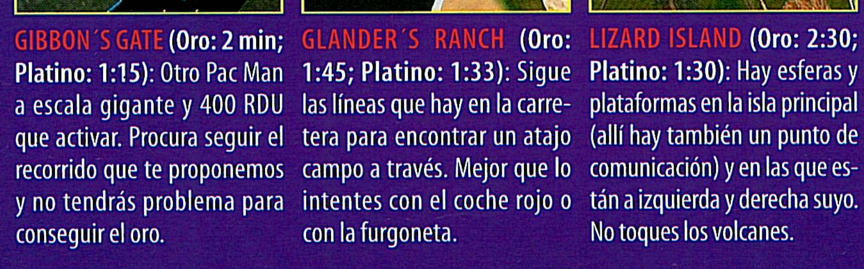
DARK HEARTLAND (Oro: 1:30; Platino: 44 sec): Destruye todos los edificios con los misiles del Ballista, pero no abuses porque escasean. Al romper algunos, aparecen nuevas cajas de munición.



FALCHION FIELD (Oro: 30 sec; Platino: 21 sec): Ve hacia arriba para hallar los dos primeros depósitos de gas; a la derecha del pueblo están los dos siguientes y sigue la vía del tren para encontrar los dos últimos.



GEODE SQUARE (Oro: 40 sec; Platino: 20 sec): Las esferas que se mueven más rápido son más fáciles de romper si te sitúas en uno de los extremos de su recorrido. Hay un punto de comunicación en el edificio rojo.



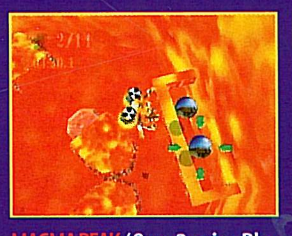
GIBBON´S GATE (Oro: 2 min; Platino: 1:15): Otro Pac Man a escala gigante y 400 RDU que activar. Procura seguir el recorrido que te proponemos y no tendrás problema para conseguir el oro.



GLANDER´S RANCH (Oro: 1:45; Platino: 1:33): Sigue las líneas que hay en la carretera para encontrar un atajo campo a través. Mejor que lo intentes con el coche rojo o con la furgoneta.



LIZARD ISLAND (Oro: 2:30; Platino: 1:30): Hay esferas y plataformas en la isla principal (allí hay también un punto de comunicación) y en las que están a izquierda y derecha suyo. No toques los volcanes.



MAGMA PEAK (Oro: 2 min; Platino: 1:37): Debes posarte sobre los objetivos a medida que asciendes por el interior de un volcán. En la parte exterior te espera un punto de comunicación para cuando termines.



MICA PARK (Oro: 50 sec; Platino: 30 sec): Esta fase es similar a Dark Heartland, solo que ahora no te quedarás sin misiles y la cámara está fija. Esto te puede traer alguna complicación con el control.



MORAINE CHASE (Oro: 1:10; Platino: 1:01): Ataja girando a la izquierda después del tercer muro, sin contar el que hay junto a la meta, y volviendo a girar a la izquierda para salir de nuevo a la pista.



MORGAN HALL (Oro: 1:10; Platino: 35 sec): Hay cajas de TNT suficientes, y algunas sólo tienes que tocarlas para que se activen, porque destruyen los edificios aunque no estén pegadas a ellos.



SALINE WATCH (Oro: 1:40; Platino: 45 sec): Tienes que posarte sobre tres hileras de cinco postes cada una. También hay un punto de comunicación sobre un enorme bloque a la izquierda del nivel.



SILVER JUNCTION (Oro: 1 min; Platino: 30 sec): Los contenedores están bastante dispersos en esta fase, así que trata de no perderte ninguno y desplázate rodando en vez de caminar.



SKERRIES (Oro: 2 min; Platino: 1:35): Hay un atajo fabuloso: gira a la derecha tras atravesar el segundo puente y entrarás en un túnel secreto que cruza la montaña hasta el otro lado del circuito.

Oyster Harbour



















MISILES CONTRA LOS BLOQUES: Puedes romper los **bloques de colores con los misiles del Ballista** 1, pero es mejor que **bajes de la colina a pie** y vayas a por la excavadora.

TNT SOBRE LA GRÚA: Ve a la zona donde están las cajas de TNT, pero **no actives ninguna todavía. Baja el soporte de la grúa** y sube una de las cajas en él 2.

VUELA EL PUENTE: Pon la TNT sobre el **cuarto segmento** del puente contando desde el más alejado, y romperás todos de una vez 3.

PRIMER BLOQUE DIAGONAL: Vuelve a coger la excavadora y cruza el puente que acabas de abrir. Si lo haces rápido, pasarás antes que el camión, si no, tendrás que dar toda la vuelta. Llegarás a una zona en la que debes **introducir unos bloques en sus agujeros**. Coloca primero el que está en posición diagonal 4 dentro del hueco que aparece al romper los edificios con el techo azul 5.

TNT SOBRE EL BARCO: Cruza por encima del primerbarco, aparca la excavadora en el segundo, ve a pie hasta el tercero y da marcha atrás para llevarlo a su muelle. Ahora cruza el puente estrecho y haz lo mismo con la segunda embarcación. Después aparca la excavadora en el primer barco y avanza con él hasta un muelle





con caja de TNT. Colócala sobre la cubierta con la excavadora y vuelve atrás 6. **Empuja la TNT contra el último edificio.**

HUNDIR LA FLOTA: Destruye el **barco** del muelle con **el Ballista** 7.

PUNTO DE COMUNICACIÓN: Conduce el **Ballista a lo largo la montaña** y dispara contra los edificios que hay en el lugar donde tuviste que empujar los bloques 8. Verás un punto de comunicación que luego activas a pie.

EL CIENTÍFICO: Vuelve a por la TNT de la zona de los tres barcos, y empújala contra los bloques a la derecha del tercero. Ve **a la isla** donde está otro científico (pantallas 9 y 10).

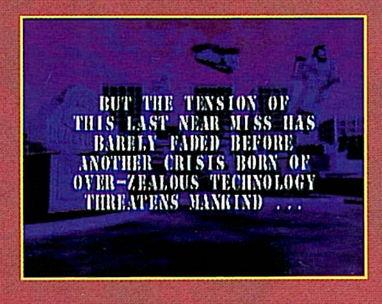
Primer final

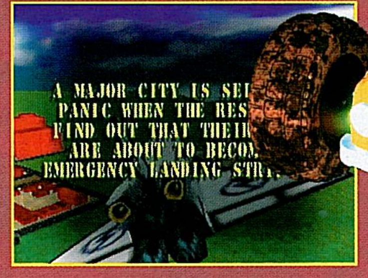






Si has seguido paso a paso las instrucciones y consejos que te hemos venido dando, ha llegado el momento de que asistas al primer final del juego. Pero tranquilo, porque **«Blast Corps» todavía esconde varias sorpresas más.** Prepárate bien, porque nos vamos al espacio.

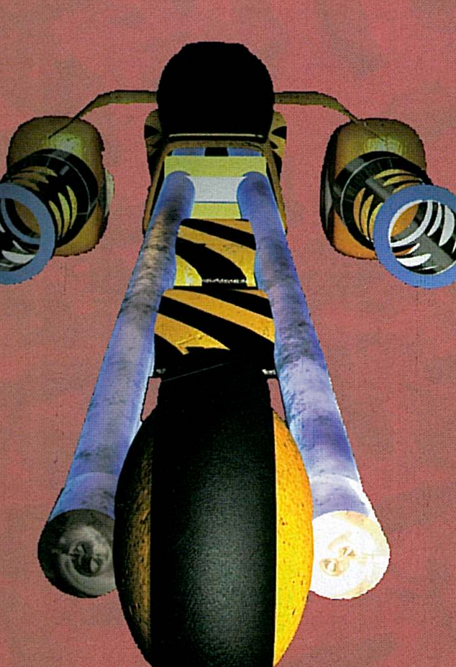






Shuttle Clear



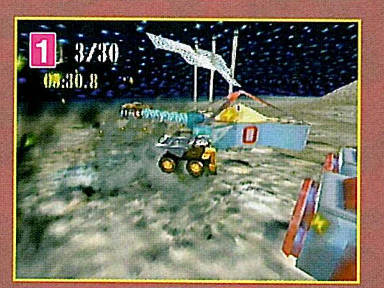

PRIMER EDIFICIO: Conduce el **camión hacia la derecha del nivel** hasta un edificio rodeado de TNT 1. Empuja una contra el edificio y **liberará al Thunderfist**.

THUNDERFIST: **Retrocede** con el Thunderfist **hasta el principio** del nivel y acaba con todos los edificios 2.

A POR LAS OFICINAS. En la parte final del nivel te esperan unos **grandes bloques de oficinas**. Aplícate a fondo con ellos 3.

SUCCESSFUL LANDING: Durante toda la fase debes estar atento a los **mensajes que te informan sobre la altura del Shuttle**. Cuando **baje de 10.000 pies**, comienza a preocuparte, porque eso significa que el transbordador espacial está a punto de aterrizar. Debes lograr que **tome tierra sin ningún percance** (4 y 5).

Moon




PASEO LUNAR: Tras la aventura en el "**Shuttle Clear**", te ves de repente en la Luna. Como ya te imaginas, tendrás que acostumbrarte a la **falta de gravedad**. Recuerda que el camión alcanza altas cotas de destrucción si **aprovechas los desniveles** para saltar, y aterrizas sobre los edificios 1.

Mercury




A TODA MECHA: El resto de planetas sólo es accesible cuando consigues el **oro en los niveles principales y fases de bonus**. Aquí debes recorrer el circuito en tiempo récord. Ajusta por el interior y procura no "volar". El objetivo:dar vueltas en **18 segundos**.

Venus




ABAJO LOS EDIFICIOS: La mecánica de este nivel es muy similar a la de la Luna, pero esta vez el **tiempo es más escaso, y los edificios más duros** de romper. Están distribuidos en **cuatro grupos, uno en cada esquina del nivel**.

Mars




A SALTOS CON EL CAMIÓN: Tienes que **romper unas esferas** aprovechando los desniveles del terreno. Es relativamente fácil destruir las más bajas, pero para llegar hasta las elevadas tendrás que coger carrerilla y apuntar muy bien.

Neptune




CARRERA SIDERAL: En Neptuno disputas una nueva **carrera contrarreloj con la excavadora**. Desplázate por el interior de la pista, evita los desniveles y aprovecha el gran salto que hay en el circuito para plantarte en la siguiente esquina rápidamente.



Te contamos cómo hacer los mejores combos
Apunta los primeros trucos
Killer Instinct Gold
Aprende a dominar todos los golpes

Los luchadores



Jago

Un luchador ágil y equilibrado en todos los aspectos. Es el Ryu de Killer Instinct Gold.

Air Juggle
↘↓↙ + Patada

Reversal
←FP

Counter Move
←QP

Pressure Move
→FK

Parry Move
←QP

Combo Breaker
→↓↘ + Patada o puñetazo

Ultra Breaker
↓↙←↙↓↘→ + FP

Recovery Move
→↓↘+ Puñetazo

Movimientos especiales



Endokuken
↓↘→ + cualquier puñetazo



Fake Endokuken
↓↘→ + QK



Laser Blade
↘↓↙ + FP



Ninja Slide
↙↓↘ + cualquier patada



Red Endokuken
Mantener FP, ↓↘→, soltar FP



Reversal
← FP



Throw
→ FP



Tiger Fury
→↓↘ + cualquier puñetazo



Windkick
↘↓↙ + cualquier patada

Combos

10 Hits Monster
Ninja Slide + MK, QP, Windkick + MK, QP, Throw, Patada Aérea + FK, Windkick + MK, Red Endokuken.

16 Hits Killer
Windkick + MK, QK, FK, MP, Tiger Fury + MK, QP, FK, MK, →↓↘+ MP, Super Endokuken

25 Hits Killer Throw
←QP, Windkick + MK, QK, FK, MP, Super Windkick, MP, QP, → + FP, Salto + FK, Air Juggle, → + FK, Super Tiger Fury

74 Hits Ultra
←QP, Windkick + MK, QP, FP, MP, Super Tiger Fury, MP, FK, MK, Super Windkick, QP, FP, MK, Super Tiger Fury, →+ FK, Ultra, Ultra Buffer

Super movimientos

Super Ninja Slide
↙↓↘← + FK

Super Windkick
↘↓↙→ + MK

Shadow Move
↘↓↙→ + MK

Super Endokuken
→↘↓↙← + QP

Super Tiger Fury
↓↙←↙↓↘→ + FP

Combo enders

Windkick
↘↓↙ + FK

Laser Sword
↘↓↙ + FP

Tiger Fury
→↓↘ + FP

Endokuken
↓↘→ + FP

Hidden
→↓↘ + MP

Ultra Buffer
↓↙←↙↓↘→ + FP

Finales



No Mercy
→↘↓↙←→ + MP

Mini Ultra
↙↓↘ + QK

Ultra
↘↓↙ + QK

Ultimate
→↓↘ + FK

y sus golpes

Movimientos especiales


Air Tremor
(En el aire) ←↙↓↘→ + MK


Throw
→MP


Stop PowerLine
← + FP


Fake Dizzy
→↘↓↙← + QK


PowerLine
↔ + FP


Reversal
←MP


Roller Coaster
Mantener ←, → + MP


Skull Crusher
Mantener ←, → + FK



Spinfist
Mantener ←, → + QP

T. J. Combo

Es uno de los "duros" del plantel. Este peso pesado basa todo su poder en la fuerza de sus puños.

Cyclone Punch
Mantener FP, soltar y pulsar FP

Behind the Back
↔ + QK

TJ Tremor
Mantener ←, → + MK

Air Double
→← + Patada

Parry Move
←QP

Pressure Move
→FK

Combo Breaker
↔ + Patada/Puño

Ultra Breaker
→↘↓↙← + FP

Recovery Move
↔ + Patada

Super movimientos

Super Roller Coaster
→↘↓↙↔ + MP

Super Spinfist
→↘↓↙↔ + QP

Shadow Move
→↘↓↙↔ + MP

Dash Frenzy
→↘↓↙↔ + FP

Super Tremor
→↘↓↙← + MK

Combo enders

Spinfist
↔ + QP

PowerLine
↔ + FP

Run Past
↔ + QK

TJ Tremor
↔ + MK

Hidden
↔ + FK

Ultra Buffer
→↘↓↙↔ + FP

Finales


No mercy
Mantener →, ↘↓↙← + FK

Mini Ultra
↔ + FK

Ultra
→← + FP

Ultimate
Mantener QK 2 sg, soltar QK

Combos

12 Hits Killer
Roller Coaster, QP, → + MP, Salto + FP, Air Double, Cyclone Punch, Dash Frenzy

31 Hits Killer
Parry Move, Roller Coaster, QP, FK, MK, Super Spinfist, FK, FP, MP, Super Roller Coaster, QP, FK, MK, Dash Frenzy

74 Hits Killer Throw
Parry Move, Roller Coaster, QP, FK, MK, Super Spinfist, FK, FP, MK, Super Roller Coaster, QP, FP, MK, Super Spinfist, → + FK, Super Roller Coaster, → + FK, Ultra, Ultra Buffer

SIGNIFICADO DE LOS MOVIMIENTOS
FK: Patada fuerte MK: Patada media QK: Patada rápida
FP: Puñetazo fuerte MP: Puñetazo medio QP: Puñetazo rápido



Fulgore

El sucesor del Fulgore original es un cyborg de aspecto similar, pero mucho más poderoso. Combina fuerza y movilidad, y sabe aprovechar su poder para atacar a larga distancia.

Movimientos especiales



Cyber Dash
↙↓↘ + MK/FK



Electro Reflect
↓↙← + Mantener QK



Eye Laser
↘↓↙ + MP/FP



Fake Laser Storm
↓↙← + QP



Laser Storm
↓↘→ + Cualquier puñetazo



Plasma Slice
→↓↘ + Cualquier puñetazo



Pressure Move
←FP

Air Double
→↓↘ + Cualquier puñetazo

Combo Breaker
→↓↘ + Puñetazo/Patada

Parry Move
←QP

Ultra Breaker
↓↙←↙↓↘→ + FP

Recovery Move
→↓↘ + Cualquier puñetazo

Super movimientos

Super Plasma Slice
↓↙←↙↓↘→ + FP

Lock-On
←↙↓↘→ + QK

Triple Laser Storm
←↙↓↘→ + QP

Air Eye Laser
↘↓↙ + FP

Plasmaport
←↓↙ + Puñetazo/Patada

Inviso
→↘↓↙← + FK

Super Electro Reflect
↘↓↙→ + QK

Super Cyber Dash
↙↓↘← + FK

Combo enders

Cyber Dash
↙↓↘ + FK

Eye Laser
↘↓↙ + FP

Laser Storm
↓↘→ + MP

Plasma Slice
→↓↘ + FP

Hidden
↓↘→ + QP

Ultra Buffer
↓↙←↙↓↘→ + FP

Combos

16 Hits Killer
Cyber Dash + FK, MK, FK, MP, Eye Laser + MP, QK, FK, MK, Super Plasma Slice

17 Hits Killer
Eye Laser + MP, QP, FK, MK, Eye Laser + MP, QP, FK, MK, Hidden, Eye Laser

77 Hits Ultra
Parry Move, Cyber Dash + MK, QP, FP, MP, Super Cyber Dash, MK, FP, MP, Super Cyber Dash, MP, FP, MK, Super Electro Reflect, ← +FP, Ultra, Ultra Buffer



No mercy
←↙↓↘→→← + MP

Movimientos finales

Mini Ultra
→↓↘ + QP

Ultra
→↓↘ + QK

Ultimate
Mantener →, ←↙↓↘→ + MK

Movimientos especiales



Sabre Flip
←→ + FK

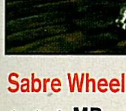


Sabre Howl
←→ + QP



Sabre Pounce
←→ + FP





Sabre Wheel
←→ + MP



Sabre Spin
←→ + MK



Fake Howl
←→ + QK

Double Sabre Wheel
→→→← + MP

Reverse Sabre Spin
→← + MK

Sabre Hop
→→ ó ←←

Air Juggle
→← + Cualquier puñetazo



Parry Move
←Qp

Pressure Move
→FK

Combo Breaker
←→ + Puñetazo/Patada

Ultra Breaker
→↘↓↙←→ + FK

Recovery Move
←→ + FK



Sabrewulf

Este salvaje hombre-lobo es un auténtico experto en el combate cuerpo a cuerpo. En cuanto tiene cerca a su rival, Sabrewulf saca a relucir el mortífero poderío de sus garras.

Combo enders

Sabre Spin
←→ + MK

Sabre Flip
←→ + FK

Sabre Pounce
←→ + FP

Sabre Howl
←→ + QP

Hidden
←→ + QK

Ultra Buffer
→↘↓↙←→ + FK

Super movimientos

Super Sabre Spin
→↘↓↙←→ + MK

Super Sabre Wheel
→↘↓↙←→ + MP

Sabre Fireball
→↘↓↙←→ + FP

Sabre Stomp
En el aire, →↘↓↙← + FP

Super Sabre Flip
→↘↓↙←→ + FK



No Mercy
Mantener QP durante 2 seg. y soltar

Movimientos finales

Mini Ultra
→← + QK

Ultra
→→← + QK

Ultimate
Mantener FK durante 2 seg. y soltar

Combos

20 Hits Killer
Double Sabre Wheel + MP, QP, FK, MK, Sabre Wheel + MP, QP, FK, MK, Hidden, Sabre Pounce

74 Hits Ultra
Parry Move, Sabre Spin, QK, FP, MP, Super Sabre Wheel, QK, FP, MP, Super Sabrer Spin, QK, FP, MK, Super Sabre Wheel, → +FK, Ultra, Ultra Buffer



Glacius

Pese a lo que sugiere su aspecto, Glacius es uno de los luchadores más dinámicos. Su dominio del 'morphing' le convierte en un peligroso enemigo.

Movimientos especiales



Arctic Blast
↓↙← + cualquier puñetazo



Cold Shoulder
↓↘→ + MP



Energy Gain
↓↘→ + Mantener QK



Ice Lance
↓↘→ + FP



Icy Grip
↓↘→ + QP



 Liquidize
↓↘→ + MK/FK

Air Juggle
(En el aire) ↓↘→ + Patada

Parry Move
←QP

Pressure Move
→FK

Combo Breaker
↓↘→ + Patada/Puñetazo

Ultra Breaker
←↙↓↘→← + QP

Recovery Move
↓↘→ + MK/FK

Reversal
←FP

Throw
→FP

Combo enders

Icy Grip
↓↘→ + QP

Liquidize
↓↘→ + FK

Ice Lance
↓↘→ + FP

Arctic Blast
↓↙← + FP

Hidden
↓↘→ + QK

Ultra Buffer
←↙↓↘→← + MP

Super movimientos

Super Uppercut
↙↓↘← + FK

Super Cold Shoulder
↙↓↘← + MP

Super Liquidize & Uppercut
→↘↓↙← + FK

Super Arctic Blast
→↘↓↙←→ + FP

Arctic Slam
↙↓↘← + QP

Combos

14 Hits Killer Throw
Icy Grip + QP, FP, FK, MK, Liquidize + MK, QP, → + FP, Salto + FK, Air Juggle, → + FK, Liquidize + FK

31 Hits Killer
Parry Move, Liquidize + MK, QK, FK, MK, Super Cold Shoulder, QP, FP, MP, Super Uppercut, MK, FP, MK, Hidden

74 Hits Ultra
Parry Move, Liquidize + MK, QK, FK, MK, Super Cold Shoulder, QP, FP, MP, Super Uppercut, → + FK, Super Cold Shoulder, → + FK, Ultra, Ultra Buffer



No Mercy
←↓↙ + QK

Movimientos finales

Mini Ultra
↓↙← + QK

Ultra
↓↘→ + QK

Ultimate
→↘↓↙←→ + MK

Movimientos especiales



Air Juggle
(En el aire) ↘↓↙ + Patada



Boot Kick
↘↓↙ + cualquier patada



Reversal
←FK



Skull Splitter
↙↓↘ + FK



The Conqueror
→↓↘ + cualquier patada



Throw
→FK

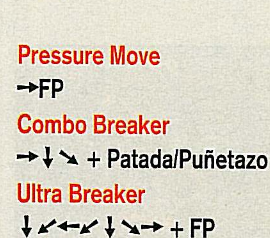


◄ Web of Death
↘↓↙ + FP

Back Stab
→↘↓↙← + QP

Fake Skull Splitter
↓↘→ + QK

Counter Move
←QP



Pressure Move
→FP

Combo Breaker
→↓↘ + Patada/Puñetazo

Ultra Breaker
↓↙←↙↓↘→ + FP

Recovery Move
→↓↘ + Puñetazo



Tusk

La ausencia de proyectiles en su repertorio le obliga a desenvolverse en las distancias cortas. Allí, su espada se revela como una aliada inmejorable.

Combo enders

The Conqueror
→↓↘ + FP

Boot Kick
↘↓↙ + FK

Skull Splitter
↙↓↘ + FK

Back Stab
→↘↓↙← + QP

Hidden
→↓↘ + QP

Ultra Buffer
↓↙←↙↓↘→ + FP

Super movimientos

Super Boot Kick
↘↓↙→ + FK

Super Web of Death
↓↘→← + FP

Shadow Move
↙↓↘← + FK

Pilar of Flames
↙↓↘← + QK

Super Conqueror
↓↙←↙↓↘→ + FP



No Mercy
↓↘→↓↘→ + MP

Movimientos finales

Mini Ultra
←↙↓↘→ + MP

Ultra
→↘↓↙← + MP

Ultimate
→↓↘ + MK

Combos

13 Hits Killer Throw
Boot Kick + MK, QP, FP, MP, Web of Death, MK, → + FK, Salto + FK, Air Juggle, The Conqueror + QP, Skull Splitter

56 Hits Ultra
Parry Move, Web of Death, MP, FK, MK, Super Boot Kick, MK, FP, MK, Super Web of Death, Ultra, Ultra Buffer

73 Hits Ultra
Parry Move, Web of Death, MP, FP, MP, Super Boot Kick, MK, FP, MP, Super Boot Kick, MK, FP, MP, Super Boot Kick, MK, FP, MP, Super Boot Kick, MK, FP, MP, Ultra, Ultra Buffer

Kim Wu

Esta valiente guerrera es una de las nuevas chicas de KI Gold. Sus rivales la temen porque es una luchadora equilibrada y muy versátil, capaz de desenvolverse con total soltura tanto en ataque como en defensa.

Movimientos especiales



Air Fire
↓↘→ + cualquier puñetazo



Fake Split Kick
↙↓↘ + MK



Firecracker
↘↓↙ + MP/FP



Fireflower
↓↘→ + QP



Reversal
←FP



Roll
→→



▲ **Split Kick**
↙↓↘ + FK

Diagonal Air Fireball
↓↙← + cualquier puñetazo

Air Juggle
↓↘→ + cualquier puñetazo

Parry Move
←QP



▲ **Throw**
→FP

Pressure Move
→FK

Combo Breaker
→↓↘ + Patada/Puñetazo



▲ **Tornado Kick**
↘↓↙ + cualquier patada

Ultra Breaker
↓↙←↙↓↘→ + FP

Recovery Move
↓→↘ + cualquier patada

Combo enders

Firecracker
↘↓↙ + FP

Tornado Kick
↘↓↙ + FK

Fireflower
↓↘→ + QP

Split Kick
↘↓↙ + FK

Hidden
↙↓↘ + MK

Ultra Buffer
↓↙←↙↓↘→ + FP

Super movimientos

Super Tornado Kick
↘↓↙→ + FK

Super Firecracker
↘↓↙→ + FP

Shadow Move
↘↓↙→ + FK

Super Air Torpedo
(En el aire) ↓↘→← + MP

Snap Dragon-
↓↙←↙↓↘→ + FP

Combos

16 Hits Killer
Firecracker + MP, QK, FK, MK, Firecracker + MP, QP, FP, MK, Hidden

74 Hits Ultra
Parry Move, Tornado Kick + MK, QK, FP, MK, Super Firecracker, → + FK, Super Tornado Kick, MP, FK, MK, Super Firecracker, → + FK, Super Tornado Kick, → + FK, Ultra, Ultra Buffer



Movimientos finales

◀ **No Mercy**
Mantener ←, →←↙↓↘→ + MK

Mini Ultra
↘↓↙ + QK

Ultra
↙↓↘ + QK

Ultimate
←↙↓↘→← + QK

Movimientos especiales



Airbuster
→↓↘ + cualquier patada



Flik Flak
↘↓↙ + cualquier patada



Ichi
↘↓↙ + MP



Reversal
←FP



San
↘↓↙ + FP



Throw
→FP



▲ **Tiger Slide**
↙↓↘ + cualquier patada
Air Juggle
↘↓↙ + cualquier patada



▲ **Tonta Fire**
↓↘→ + cualquier puñetazo
Fake Tonta Fire
↓↘→ + QK



Parry Move
←QP
Pressure Move
→FK
Combo Breaker
→↓↘ + Patada/Puñetazo
Ultra Breaker
↓↙←↙↓↘→ + FK
Recovery Move
→↓↘ + cualquier patada

Super movimientos

Super Tiger
↘↓↙→ + MK
Super Flak
↓↙←↙↓↘→ + FK
Super Ichi
↙↓↘← + FP

Combo enders

Airbuster
→↓↘ + FK
Flik Flak
↘↓↙ + FK
San
↓↙← + FP
Slide
↓↘→ + QK
Hidden
↓↘→ + QP
Ultra Buffer
↓↙←↙↓↘→ + FK



Orchid

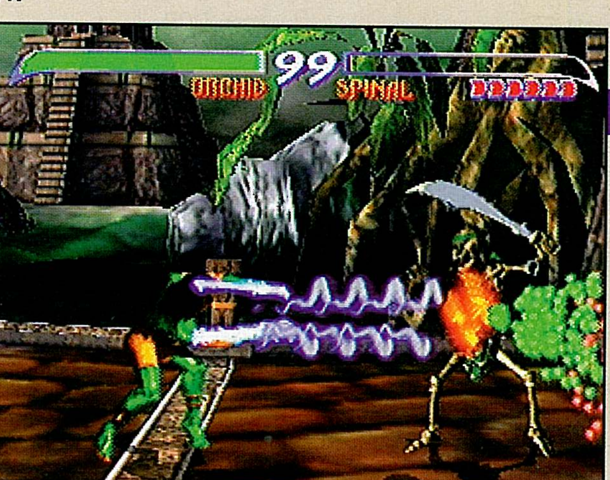
La luchadora más exhuberante y neumática que se haya visto nunca vuelve dispuesta a poner en práctica sus nuevos golpes. B. Orchid forma, junto a Jago, la pareja mejor entrenada del juego. Su táctica favorita es el ataque, pues dispone de un gran arsenal de movimientos ofensivos.

Combos

16 Hits Killer
Tiger Slide + MK, QP, FP, MP, Flik Flak + MK, QP, FP, MK, Hidden, Tiger Slide
30 Hits Killer Throw
Parry Move, San + MP, QK, FK, MP, Super Tiger, QK, FP, MK, Super Tiger, QK, → + FP, Salto + FK, Air Juggle, → + FK, Super Flak
74 Hits Ultra
Parry Move, San + MP, QK, FK, MP, San, → + FK, Super Tiger, → + FK, Ultra, Ultra Buffer

Finales

No Mercy ▶
←↓↙ + MK
Mini Ultra
↙↓↘ + FP
Ultra Combo
↘↓↙ + QP
Ultimate
→↘↓↙←→ + FP





Maya

Si hay algo que distinga a esta reina de la Amazonia es su rapidez de movimientos. Es además experta en el manejo de los cuchillos, y su perfecta forma física le permite moverse a toda velocidad alrededor de sus adversarios en el torneo.

Movimientos especiales



Air Mantis
(En el aire) →← + FP



Cobra Bite
←→ + QP



Flip Kick
←→ + MK



Jungle Leap
←→ + FK



Mantis
←→ + FP



Reversal
←FP



▲ Savage Blades
←→ + MP
Air Jungle Leap
→← + QK
Air Juggle
→← + cualquier patada
Parry Move
←QP



▲ Savage Leap
←→ + QK
Pressure Move
→FK
Combo Breaker
←→ + Patada/Puñetazo



▲ Throw
→FP
Ultra Breaker
→↘↓↙←→ + FK
Recovery Move
←→ + QP

Combo enders

Cobra Bite
←→ + QP
Mantis
←→ + FP
Jungle Leap
←→ + FK
Savage Leap
←→ + QK
Hidden
→← + QP
Ultra Buffer
→↘↓↙←→ + FK

Super movimientos

Super Flip Kick
→↘↓↙←→ + MK
Super Savage Blades
→↘↓↙←→ + MP
Shadow Move
→↘↓↙←→ + FP
Super Jungle Leap
→↘↓↙←→ + FK

Combos

15 Hits Killer
Mantis + FP, MK, FP, MK, Flip Kick + MK, QP, FK, MK, Hidden
74 Hits Ultra Combo
Parry Move, Savage Blades + MP, QK, FK, FP, Super Savage Blades, QP, FK, MK, Super Flip Kick, QK, FP, MP, Super Savage Blades, → + FK, Ultra, Ultra Buffer



Movimientos finales

◄ No Mercy
←↙↓↘→← + QP
Mini Ultra
→← + FP
Ultra
→← + FK
Ultimate
→↘↓↙←→ + QK

Movimientos especiales



Soul Drain
↓↘→ + QP



Flame Blade
↓↘→ + FP



Power Devour
← QP



Throw
→ FK



Searing Skull
↓↘→ + cualquier patada



Skele Skewer
↓↘→ + MP



▲ **Skeleport**
↓↙← + cualquier patada



Reversal
←FK
1 Skull Replenisher
↓↙← + MP
All Skull Replenisher
↓↙← + FP
Skull Dash
→→



▲ **Skull Scrape**
↓FK
Air Juggle
↓FK
Parry Move
←QP
Pressure Move
→FP



▲ **Skull Spear**
(En el aire) ↓FK
Combo Breaker
↓↙← + Patada/Puñetazo
Ultra Breaker
↓↙←↙↓↘→ + FK
Recovery Move
↓ + cualquier patada

Spinal

El luchador que volvió de la tumba emplea su escudo y su sable para arrancarle el alma a sus rivales. Además, Spinal también aprovecha el reducido tamaño de su escenario para acorrolar y atemorizar a los enemigos.

Combos

15 Hits Killer
Flame Blade, MP, FK, MK, Flame Blade, MK, FP, MP, Hidden
67 Hits Ultra
Skull Scrape + MP, QP, FP, MP, Super Flame Blade, → + FP, Super Flame Blade, → + FP, Super Flame Blade, Super Flame Blade, → + FP, Super Flame Blade, MP, Ultra, Ultra Buffer

Combo enders

Skele Skewer
↓↘→ + MP
Skeleport 1
↓↙← + FK
Skeleport 2
↓↙← + MK
Skeleport 3
↓↙← + QK
Hidden
↓↘→ + QK
Ultra Buffer
↓↙←↙↓↘→ + FK

Super movimientos

Super Skull Scrape
↓↘→← + FK
Super Flame Blade
↓↘→← + MP
Super Grim Reaper
↓↙←←↙↓↘→ + FP
Super Searing Skull
→↘↓↙←→ + FK
Super Stun Skull
→↘↓↙←→ + MK

Movimientos finales



◄ **No Mercy**
↓↘→↓↘→ + QP
Mini Ultra
↓↘→ + FP
Ultra
↓↙← FP
Ultimate
↓↓ + QK



Los mejores tru

Movimientos especiales



Air Fireball
←↙↓↘→ + QP



Dash
→↘↓↙← + MK/FK



Fire-Stream
←↙↓↘→ + QP



Fly
(En el aire) ↑ + FP



Jump Attack
(En el aire)←↙↓↘→ + FK



Laugh
→↘↓↙← + FP



◄ **Uppercut**
→↓↘ +FP

Combo Breaker
→↓↘ + Patada/Puñetazo



Aterrizar después de volar
↓ + FK



Recovery Move
→↓↘ + Patada/Puñetazo

Cómo jugar con Gargos

Para jugar con Gargos, espera a que salga la pantalla con el **historial de cualquiera de los personajes**. Entonces presiona rápidamente **Z, A, R, Z, A, B** en el mando. Si lo has hecho bien, oirás la risa del mismísimo Gargos, y a partir de ese momento **podrás elegir al jefe final del juego** como si fuera un luchador más.

«Random select»

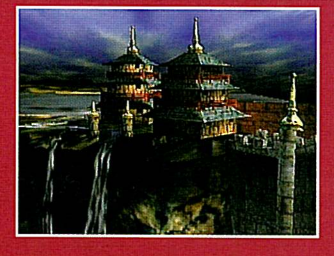


Presiona **Arriba y Start** en la pantalla de **selección de personaje** para que la **CPU elija por ti**. Tómatelo como una forma de darle más emoción al combate. Así podrás mejorar tu dominio de todos los luchadores.

Escoge escenario y banda sonora

Pulsa estos botones en el modo Vs. El jugador 1 elige escenario, y el 2 la música:

- ↑ + FP: Spaceship
- ↑ + MP: Jungle
- ↑ + QP: Castle
- ↑ + FK: Helipad
- ↑ + MK: Museum
- ↑ + QK: Stonehenge
- ↓ + FP: Street
- ↓ + MP: Dungeon
- ↓ + QP: Bridge
- ↓ + MK: Spinal Ship
- ↓ + QK: Dojo



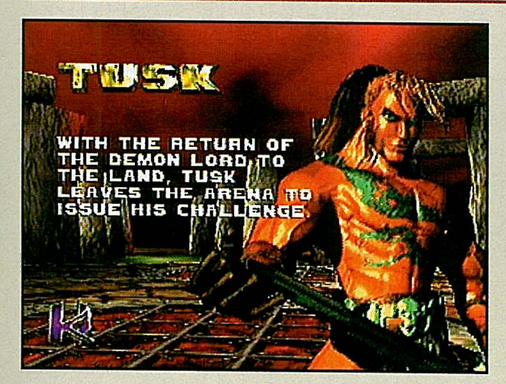


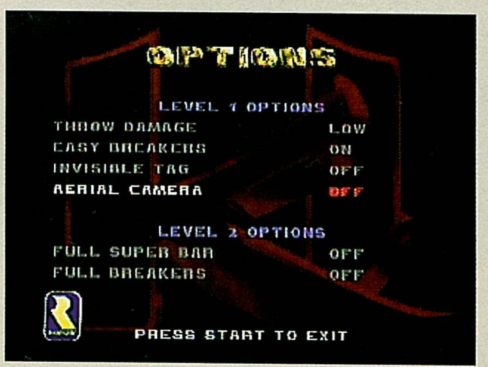




cos a tu alcance

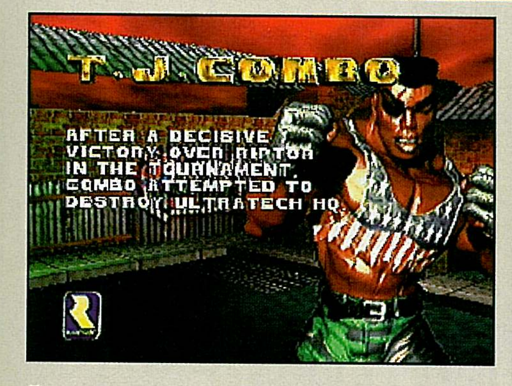
Accede a todas las opciones





Como habrás leído en el comentario, no todas las opciones están disponibles desde el principio. Tienes que ir completando el torneo en todos los niveles de dificultad. A menos que introduzcas el truco que te contamos a continuación. Se trata de pulsar **Z, B, A, L, A, Z** en el mando, cuando aparezca en pantalla el **perfil de alguno de los personajes**. Si lo has hecho bien, oirás una voz diciendo **"Perfect!"**. Ahora sólo tienes que ir al **menú de opciones** para comprobar que el truco funciona a las mil maravillas.

Ver los créditos sin llegar al final



GAME DEVELOPMENT
PROGRAMMERS
MARK BETTERIDGE
TONY WONG
GAMEPLAY PROGRAMMER
CHRIS TILSTON
FRONTEND PROGRAMMER
MIKE CURRINGTON
CHARACTER DESIGN AND MODELS

Para enterarte de quienes son los **creadores** de este pedazo de programa, tampoco tienes que acabarte el juego, sino simplemente introducir la siguiente combinación de botones cuando aparezca la descripción de un luchador: **Z, L, A, Z, A, R**.
Ahora verás cómo desfilan por la pantalla los **nombres, en letras doradas**, de todos los componentes del staff de **RARE**. Ya sabéis, los que siempre están en todo.

Elige el color



Si pulsas **Arriba y Abajo** en la pantalla de selección de personajes, el traje de tu luchador cambiará de color. Ahora bien, para vestirle de **blanco, dorado y de sombra**, haz esta combinación en la **pantalla de historial de un luchador: Z, B, A, Z, A, L.**

Combate en el «Sky Stage»

Para luchar en el **escenario secreto** de KI Gold sólo debes tener un amigo a mano y que **ambos pulséis en los dos mandos Abajo + MK** en la pantalla de **selección de jugadores.**







SHADOWS OF THE EMPIRE

Localizamos los "Challenge Points"

Tienen forma de tridente, y están en todos los niveles. Escondidos o vigilados por las tropas del Imperio. Haceros con estos Challenge Points y seréis premiados con una jugosa lista de trucos.

BATTLE OF HOTH

CHALLENGE POINTS: 3







La forma de conseguirlos es la siguiente: Acércate a los **AT-AT**, lanza el **cable de tu nave con el botón Z** cuando aparezca el mensaje **"Fire tow cable!"** y da vueltas para **enredarlo entre sus patas**. Aminora la velocidad con los **botones L/R y vuela a baja altura** para evitar sus disparos. Hay tres AT-AT en total.

ESCAPE FROM ECHO BASE

CHALLENGE POINTS: 10



CP1: En la habitación con una columna roja, **presiona la pared** (botón R) para abrir un **escondite secreto.**



CP2: Rompe las **cajas** que hay frente a la **habitación** con los **dos Wampas** enjaulados.



CP3: Salta con cuidado a la plataforma de la derecha cuando llegues al **primer puente metálico.**



CP4: Tras el puente, **pasas un túnel** y sales a otra área abierta. Sigue el **camino de la derecha.**



CP5: En el **Stage 2**, salta al generador (a la derecha de las primeras escaleras) y sigue el pasillo.



CP6: Cuando subas las escaleras, salta al **hueco de la pared** donde se ve una **vida extra roja.**



CP7: Rodea la **turbina de la derecha** cuando estén en marcha.



CP8: Está en la **otra turbina**. Sigue las plataformas para volver.



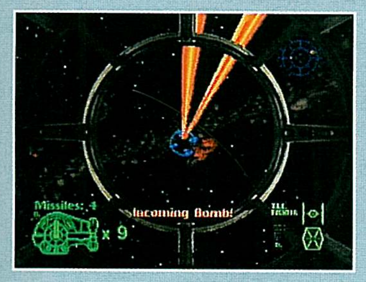
CP9: Sitúate a la **izquierda del pasillo que se divide** en dos.

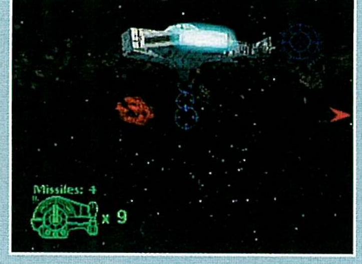


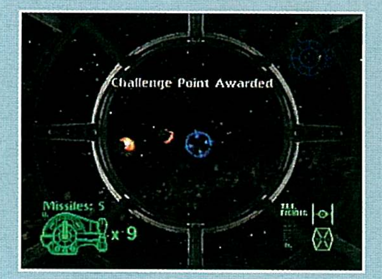
CP10: Al final, **rompe las cajas** del pasillo que te lleva a tu nave.

THE ASTEROID CHASE

CHALLENGE POINTS: 6





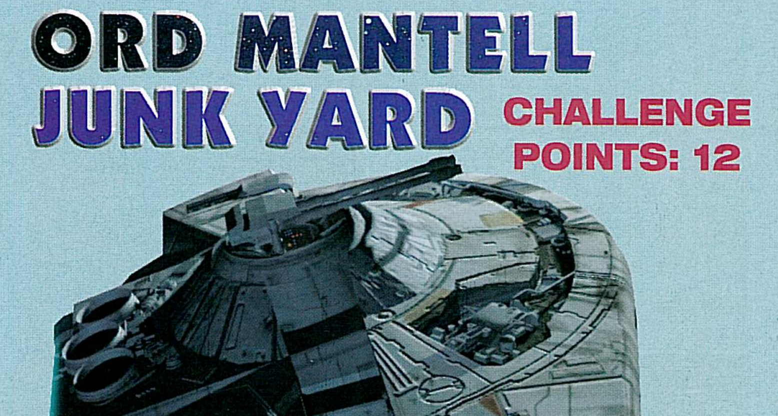




Los **cazas imperiales** no son tu único objetivo en esta fase. También tienes que **destruir los seis asteroides de color rojo** que aparecen en la primera parte de la batalla espacial. Conviene que selecciones la **vista exterior** de tu nave y **gires sobre ti mismo** para localizarlos mejor.

ORD MANTELL JUNK YARD

CHALLENGE POINTS: 12







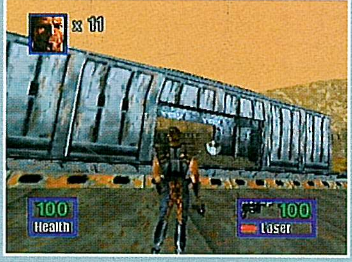
CP1: Aparece **flotando en el aire**, al inicio. **Salta** para cogerlo.



CP2: A la **izquierda** de uno de los obstáculos que sale al empezar.



CP3: Se le ve venir en la parte derecha de un **nuevo obstáculo.**



CP4: Está en un **vagón** que se pone a tu altura por la izquierda.

CP5: Está **flotando** a la entrada del **gran hangar**. Presta atención, porque **lo pasas muy rápido**.

CP6: Dentro de uno de los **vagones** que tienes que atravesar. **Cárgate** antes **al enemigo**.

CP7: Está encima de otro vagón. **Sube al techo** por las escaleras, retrocede y déjate caer.



CP8: Búscalo dentro de un **vagón sin techo**. Mata al enemigo y **salta desde el muro bajo**.



CP9: Salta a la **primera locomotora** y avanza por el **pasillo de la derecha**. El ítem está al final.



CP10: Está sobre una montaña de **chatarra** que hay en el escenario **donde te enfrentas a IG-88**.



CP11: Entra en uno de los contenedores de **lava** mientras luchas. Hay también una **armadura**.



CP12: Salta **dentro del otro tanque de lava** y pilla el ítem antes de que te frían con el láser.

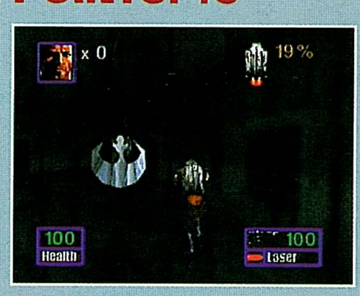
GALL SPACE-PORT

CHALLENGE POINTS: 15

CP1: **Sube** encima de tu **nave** aprovechando el saliente del suelo.



CP2: Sigue el **desvío a la derecha** que hay en el **camino del acantilado**, poco después de cruzarte con un **Wampa**.



CP3: Cuando tengas el **Jet-Pack** puedes volver a por el CP que viste dentro de la **torre**. Date un garbeo aéreo para conseguirlo.

CP4: Sube al **tejado** de la torre donde encontraste el Jet-Pack.



CP5: Coge **altura** desde la **primera columna**. El ítem **flota muy alto**, encima de la segunda.



CP6: En el **Stage 2**, déjate caer por el lugar donde coges la **primera nave transportadora**. Está en un **hueco en la pared.**





CP7: Tienes que llegar volando hasta un **corte** que hay en la **pared de tu izquierda** durante el trayecto en la nave transportadora.

CP8: Vuela hasta una **plataforma** que hay en la **ladera**, frente al lugar donde para la nave.



CP9: Tras mandar al **AT-ST al desguace** se abren unos **paneles** que dejan el item al descubierto.



CP10: Está flotando entre las primeras **hélices verticales** con las que te topas.



CP11: Cuando pasas el **segundo grupo de hélices** verticales llegas a una **gran cueva**. Presta atención, está **flotando junto a la entrada.**

CP12: Lo encuentras mientras viajas en la **segunda nave transportadora**. Salta para cogerlo.



CP13: Sube volando a las **alas** de la nave que hay en uno de los **hangares**. Busca bien y ¡bingo!



CP14: Date un respiro en la lucha con **Boba Fett. Sal fuera de la torre** donde combates, porque alrededor de su base hay un CP y **varios items más.**



CP15: Baja desde la base para llegar a la **entrada de un hangar**. Hay un CP y una **vida extra.**



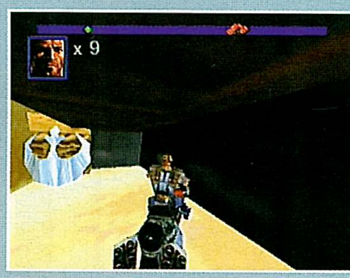

CP1: Aprovecha la **primera rampa** que te encuentras para **subirte al muro de la derecha** y coger el primer Challenge Point.

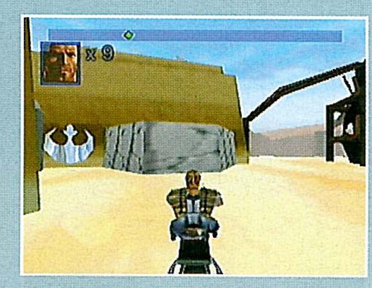

CP2: Rodea por la izquierda la gran **estructura inclinada** que hay poco después. El ítem está claramente **a la vista**.


CP3: Sigue con la **segunda rampa** el mismo procedimiento que con la primera. Tu objetivo es el **muro de la derecha**.

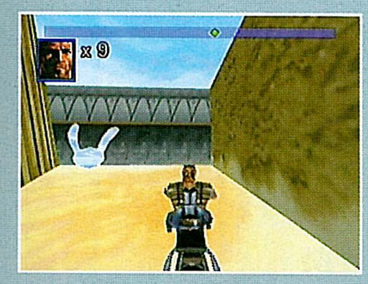

CP4: Todavía no abandones esta **segunda rampa**. Ahora **salta de frente** para meterte otro Challenge Point en el bolsillo.


CP5: Inmediatamente después, hay con un **corredor negro** a la derecha. **Síguelo hasta el final** y entra para recoger tu premio.


CP6: No tengas prisa por marcharte de aquí. En el **otro extremo del corredor** hay un nuevo Challenge Point esperándote.


CP7: Antes de entrar a la **gran plaza** donde despega la nave espacial hay un CP **cerca de un muro gris. A la izquierda.**


CP8: Está en **otro corredor negro** como el de antes, situado exactamente en la misma posición que el **Challenge Point número 6.**


CP9: Gira a la izquierda justo después de **salir del pueblo**, y entra en el hueco que hay en el muro. ¡Tiene **forma de conejo**!

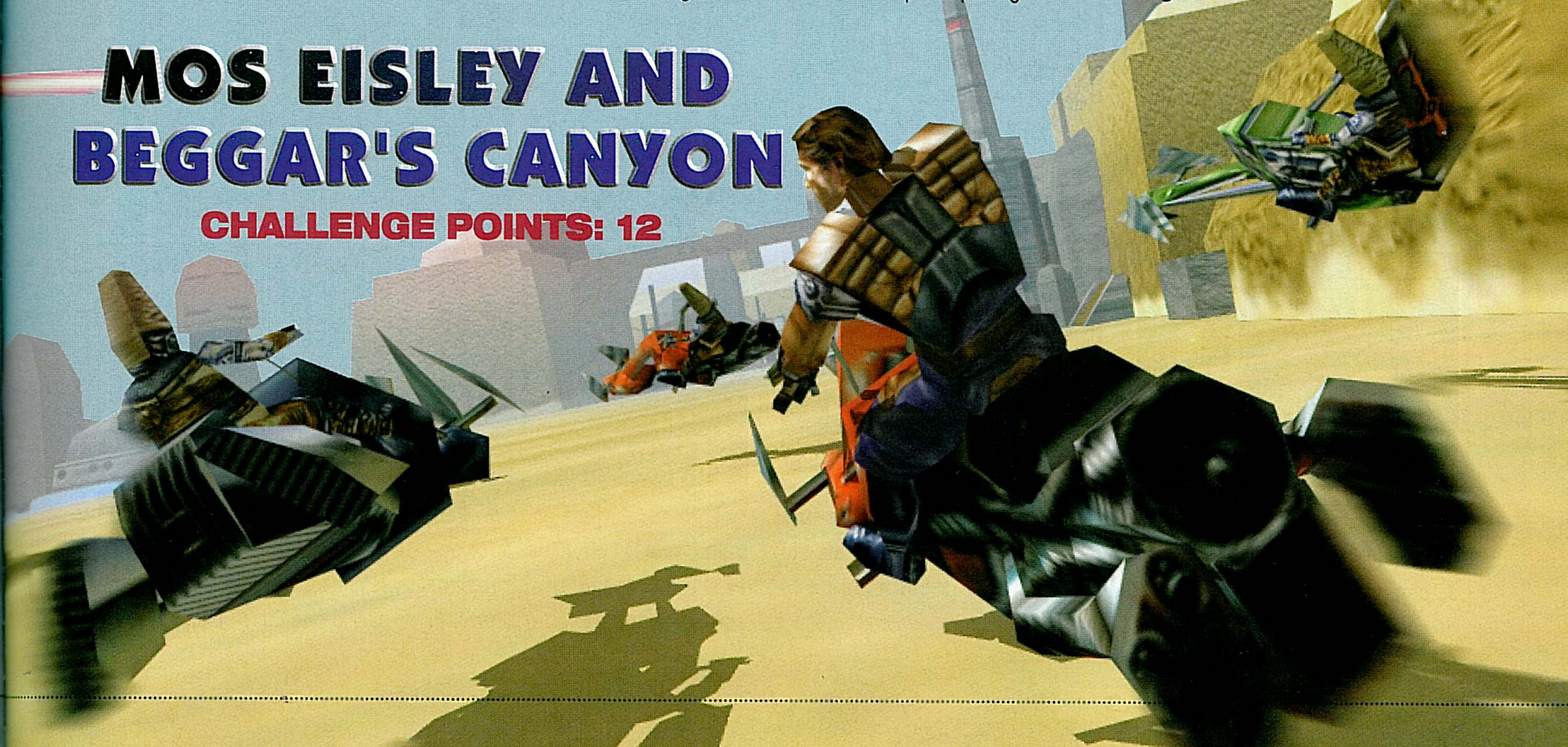

CP10: Este Challenge Point **flota** sobre el **primer pozo de Sarlac**. Salta hacia él tirando **hacia atrás del stick** analógico.


CP11: Hay otro Challenge Point encima del **segundo pozo de Sarlac**. Cógelo sin servir de aperitivo al monstruo que lo protege.


CP12: Ya en el desfiladero que hay llegando al final, busca el ítem que hace la docena encima del **segundo arco sobre el camino.**

MOS EISLEY AND BEGGAR'S CANYON

CHALLENGE POINTS: 12



IMPERIAL FREIGHTER SUPROSA

CHALLENGE POINTS: 10



CP1: Cruza la primera puerta y mira a la **izquierda**. ¿Qué ves? Efectivamente, un Challenge Point más claro que el agua.



CP2: Atraviesa la zona de las **literas** y ve a la derecha. Allí está el segundo Challenge Point. ¡Ojo con el **arma que tiene delante!**



CP3: Ya en el Stage 2, hay un Challenge Point **escondido en el segundo grupo de paneles** que giran como aspas.



CP4: Se le ve fácilmente **sobre un muro**. Para cogerlo tienes que llegar al otro lado **atravesando unos paneles giratorios**.



CP5: En la habitación de las **dos turbinas** con **plataformas giratorias. Al final del brazo** que llega hasta la pared.



CP6: Premio por partida doble: **repite en la turbina de al lado** la misma operación del anterior CP.



CP7: En la **sala con interruptores** que abren distintas puertas. Dentro de una caja que hay en una de las cámaras del segundo piso.



CP8: Está también en el **segundo piso**, pero esta vez dentro de una de las cámaras del pasillo que hay frente al anterior.



CP9: Sube al **tercer piso** y abre la **puerta roja** del medio. Cárgate a los **cinco Storm Troopers** que lo vigilan antes de entrar.



CP10: Cuando **vences al jefe final** se abre una habitación donde está la **súper computadora**. El Challenge Point está detrás suyo.

SEWERS OF IMPERIAL CITY

CHALLENGE POINTS: 9



CP1: Hay unos huecos en las **paredes laterales** del primer pasillo con **norias**. Uno de ellos, situado a la izquierda, contiene el CP.



CP2: En la **sala inundada que tiene cuatro columnas**. Está sumergido **bajo la columna de la izquierda**, cerca de la entrada.



CP3: Sumérgete en la **primera sala circular** con una gran columna, y activa **dos interruptores** que abren una **habitación oculta**.



CP4: Después llegas a un **corredor vertical** con plataformas salientes. La **salida más alta** es un pasillo que tiene el item al final.



CP5: La **otra salida** da a un corredor vertical similar al anterior. Abajo hay un **pasillo** con otro CP.



CP6: Usa la **llave** para entrar en otra gran sala. Hay un CP **sumergido en la zona izquierda**.



CP7: El **túnel submarino** lleva a una sala circular con un mecanismo que gira. Está en el **eje central.**



CP8: En una sala igual a la del tercer CP. Bucea y búscalo en la **base de la columna central.**



CP9: Está en la habitación circular que atraviesas antes de **enfrentarte con el Dianoga**. Fíjate en la columna central para localizarlo.

XIZOR'S PALACE

CHALLENGE POINTS: 10



CP1: Al activar el **interruptor de la sala cuadrada** se abre una compuerta detrás de ti. Busca ahí.



CP2: En el ascensor de la **sala abovedada**, pulsa un interruptor elevado que te lleve al C.P.



CP3: Salta del segundo puente y utiliza tu **Jet-Pack** para **entrar por la última ventana** de la hilera.



CP4: Al comenzar el **Stage 2** llegas a un ascensor. **Vuela por el hueco** y verás una habitación.



CP5: El **segundo engranaje** gira más lento. Baja por el hueco en el que se mueve y llegarás al C.P.



CP6: Presiona la pared del hueco en el que encontraste el Challenge Point 5. Difícil, ¿verdad?



CP7: Vuelve a **bajar al fondo de la siguiente habitación** con engranajes que giran.



CP8: En el **primer piso** del tubo donde colocas las bombas. Una de las **paredes con rayas** sube.

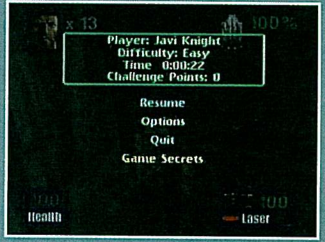


CP9: Una de las **columnas del tubo** tiene un hueco a mitad de camino entre el suelo y el primer piso.



CP10: En el **extremo contrario del puente** donde coges el **ascensor que te lleva al jefe final.**

Y el premio final es...



Cuando tengas todos los Challenge Points, haz pausa y aparecerá una opción de secretos. Son estos:

Nivel Easy: Presiona el botón que cambia la cámara durante 5 segundos y tendrás una vista "scanner".

Nivel Medium: Pulsa el botón de la cámara en la última fase y controlarás a un X-Wing o a un Tie Fighter.

Nivel Hard: Pulsa el botón de agacharte durante 15 segundos en las fases tipo Doom. Serás invencible y tendrás 100 de munición en cada arma.

Nivel Jedi: ¡¡Todos los Wampas son tus amigos!!

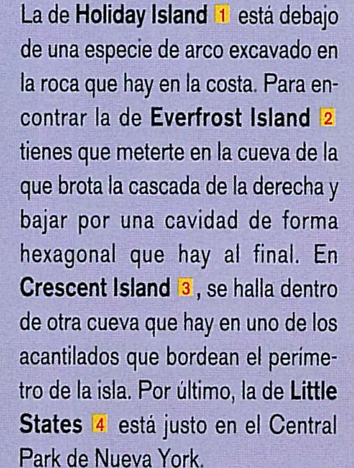
PILOTWINGS 64
GRANDES TRUCOS

Para ser un piloto de primera sólo hacen falta tres cosas: pasión por volar, un buen vehículo y seguir nuestra selección de trucos.

ESTRELLAS PARA CONVERTIRSE EN HOMBRE PÁJARO







La de **Holiday Island** 1 está debajo de una especie de arco excavado en la roca que hay en la costa. Para encontrar la de **Everfrost Island** 2 tienes que meterte en la cueva de la que brota la cascada de la derecha y bajar por una cavidad de forma hexagonal que hay al final. En **Crescent Island** 3, se halla dentro de otra cueva que hay en uno de los acantilados que bordean el perímetro de la isla. Por último, la de **Little States** 4 está justo en el Central Park de Nueva York.

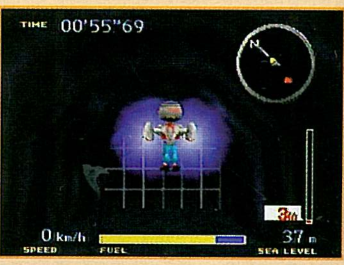
LA PRIMERA GRUTA A LA DERECHA





Una de las misiones más difíciles de Pilotwings 64 es la que te obliga a **cruzar las cavernas de Crescent Island**. La verdad es que hace falta ser un verdadero experto para conseguirlo, pero también existe un pequeño atajo que te puede ser de gran utilidad. Ve **contando las antorchas que pasas** desde la entrada hasta llegar a la **sexta**, que se encuentra a tu derecha según avanzas. Justo a su lado se entra en un **pasadizo** que te lleva directamente **a la gran cueva** que hay cerca del final del trayecto. Todavía falta un poco para conseguir el objetivo, pero no nos negarás que así es mucho más sencillo... y corto.

ENTRAS DE DÍA Y SALES DE NOCHE


¿Te apetece entrar en un agujero temporal? Pues elige la **primera misión del Rocket Belt** en Holiday Island y ve al lago. Remonta la corriente del río y métete en la cueva donde nace. Si consigues llegar hasta la **reja** que hay dentro, oirás un extraño sonido y **anochecerá** de repente. ¡Acabas de perder varias horas de tu vida!

DEPÓSITO LLENO, POR FAVOR

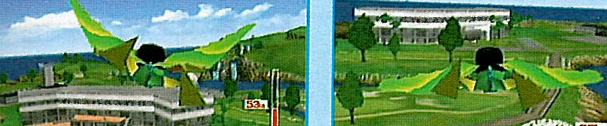






En **Little States** existe un pequeño truco para **no quedarte sin combustible** cuando estás pilotando el Rocket Belt o el Gyrocopter. Consiste simplemente en **aterrizar en una gasolinera** que hay cerca de la estación de despegue del Shuttle en **Florida** (puedes usar la carretera que pasa delante suyo como pista de aterrizaje). Colócate **cerca de los surtidores** y verás cómo la barra que indica el nivel de tu depósito se rellena automáticamente en un santiamén ¡y gratis!

ATERRIZAJE EN EL CUARTEL GENERAL











Esto sí que es obsesión por el trabajo. El señor Miyamoto no sólo se pasa horas y horas trabajando en el cuartel general de Nintendo, sino que va el tío y lo planta también en el juego. Como lo oyes. Resulta que el **hotelito** al borde de la playa que hay en **Holiday Island** es una **réplica exacta** del edificio que sirve de **sede central a la Gran N en Kyoto**. ¡Lástima que no se pueda uno asomar para ver lo que hay dentro! Quién sabe si Pilotwings 2...

¿DOBLE PERSONALIDAD?



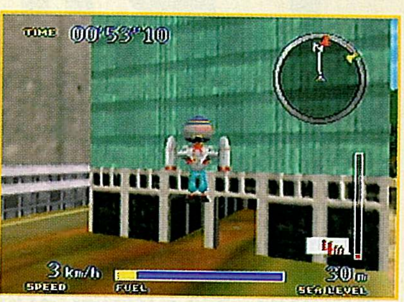




Una de las curiosidades más conocidas de Pilotwings 64 es la aparición de la cara de Mario junto a la de los presidentes de Estados Unidos en la ladera del monte Rushmore. Lo que quizá no todo el mundo sabe es que si en la **prueba del cañón haces diana en la nariz del fontanero,** su cara se transforma en la desagradable "jeta" de Wario. Desde luego fallas el tiro, pero descubres un caso evidente de desdoblamiento de personalidad.

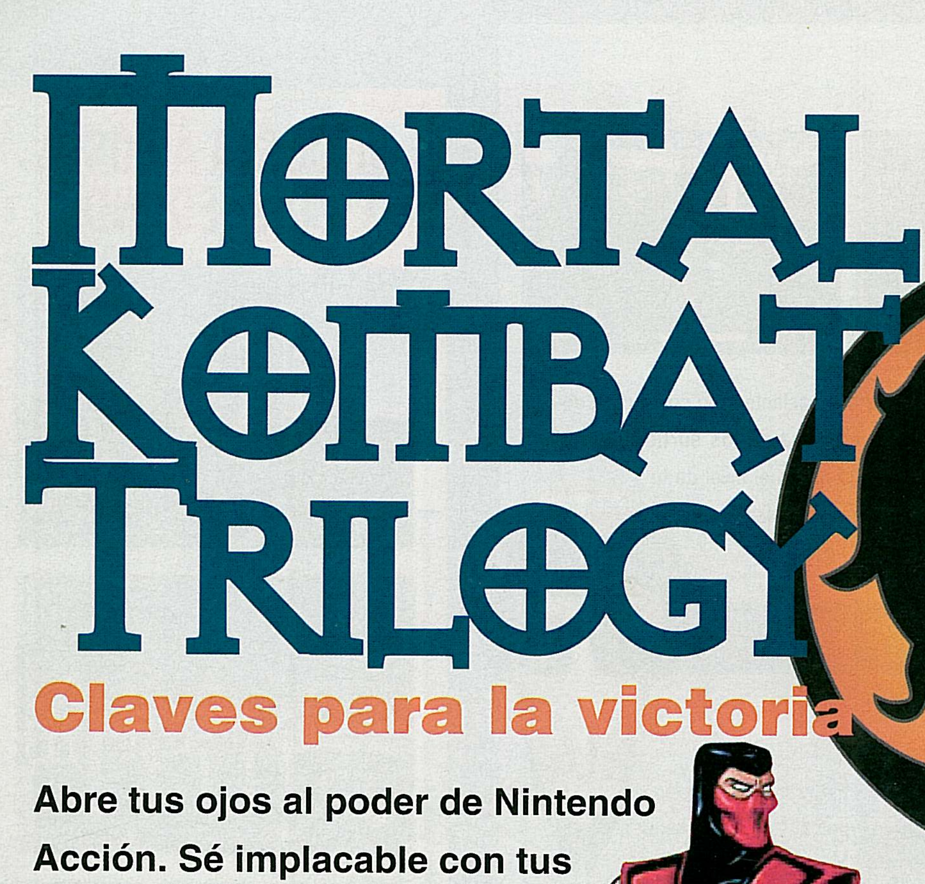
DE COSTA A COSTA EN UN SEGUNDO







Un viajecito desde San Francisco hasta Nueva York puede durar un montón de horas si vas en avión... o apenas unos segundos si utilizas este teletransporte. Elige la **primera misión del Rocket Belt en Little States**, vuela a San Francisco y busca un **edificio de oficinas verde** (reconocerás la ciudad por el famoso puente Golden Gate). Ahora métete por el **pasillo en forma de "L"** que hay en un lateral del edificio y cuando salgas aparecerás como por arte de magia en el centro de la "Gran Manzana" neoyorquina.



Mortal Kombat Trilogy

Claves para la victoria

Abre tus ojos al poder de Nintendo Acción. Sé implacable con tus enemigos y pon en práctica todos estos códigos y movimientos que publicamos a continuación. Serás invencible en el penúltimo Kombate Mortal.

CÓDIGOS DE COMBATE

Puñetazo alto	= **HP** (High punch	Adelante = ⇨	
Puñetazo bajo	= **LP** (Low punch)	Atrás = ⇦	
Patada alta	= **HK** (High kick)	Arriba = ⇧	
Patada baja	= **LK** (Low kick)	Abajo = ⇩	

MK Morphs (TRANSFORMACIONES)

Selecciona a Shang Tsung en el menú de personajes y una vez que haya comenzado el combate, pulsa las combinaciones que te indicamos para transformarlo en el personaje que desees. Podrás **utilizar todos los golpes del guerrero en que te conviertas.**

CYRAX = BLOQUEO - BLOQUEO - BLOQUEO.

ERMAC = ⇩ - ⇩ - ⇧

JADE = ⇨ - ⇨ - ⇩ - ⇩ + BLOQUEO.

JAX = ⇨ - ⇨ - ⇩ - LP.

JOHNNY CAGE = ⇨ - ⇩ - ⇨ - HP.

KABAL = LP - BLOQUEO - HK.

KANO = ⇦ - ⇨ - BLOQUEO.

KITANA = ⇨ - ⇩ - ⇨ - CORRER.

KUNG LAO = CORRER - CORRER - BLOQUEO - CORRER.

LIU KANG = ⇨ - ⇩ - ⇦ - ⇧ - ⇨

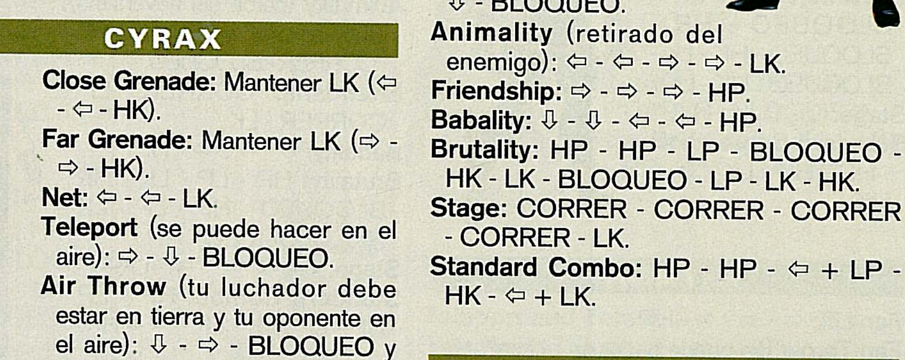
MILEENA = CORRER - BLOQUEO - HK.



BARAKA

Blade Spark: ⇩ - ⇦ - HP.
Blade Swipe: ⇦ + HP.
Shredder: ⇦ - ⇦ - ⇦ - LP.
Blade Spin: ⇨ - ⇩ - ⇨ - BLOQUEO (manteniendo BLOQUEO durante unos segundos).
Fatality (cerca del adversario): ⇦ - ⇦ - ⇦ - HP
Fatality (cerca del adversario): ⇦ - ⇨ - ⇩ - ⇨ - LP.
Animality (cerca del adversario): Mantener HP (⇨ - ⇦ - ⇩ - ⇨), y soltar HP.
Friendship: ⇩ - ⇨ - HK.
Babality: ⇨ - ⇨ - ⇨ - HK.
Brutality: HP, HP, HP, LP, LP, BLOQUEO, HK, HK, LK, LK, BLOQUEO.
Stage: LK - CORRER - CORRER - CORRER - CORRER.
Standard Combo: HP - HP - ⇦ + HP - ⇩ + HP.

CYRAX



Close Grenade: Mantener LK (⇦ - ⇦ - HK).
Far Grenade: Mantener LK (⇨ - ⇨ - HK).
Net: ⇦ - ⇦ - LK.
Teleport (se puede hacer en el aire): ⇨ - ⇩ - BLOQUEO.
Air Throw (tu luchador debe estar en tierra y tu oponente en el aire): ⇩ - ⇨ - BLOQUEO y luego LP para hacer cualquier fatality.
Fatality Helicopter: ⇩ - ⇩ - ⇧ - ⇩ - HP.
Fatality autodestructivo (cerca del adversario) : ⇩ - ⇩ - ⇨ - ⇧ - CORRER.
Animality Tiburón (cerca del adversario): ⇧ - ⇧ - ⇩ - ⇩
Friendship: CORRER - CORRER - CORRER - ⇧
Babality: ⇨ - ⇨ - ⇦ - HP.
Brutality: HP - HK - HP - HK - HK - HP - HK - HP - HK - LK - LP.
Stage: CORRER - BLOQUEO - CORRER.
Standard Combo: HP - HP - HK - HP - HK - ⇦ + HK.

ERMAC



Fireball: ⇩ - ⇦ - LP.
Exploding Teleport (se puede hacer en el aire): ⇩ - ⇦ - HP.
Telekinetic Slam: ⇦ - ⇩ - ⇦ - HK.
Fatality (cerca del adversario): CORRER - BLOQUEO - CORRER - CORRER - HK.
Fatality: ⇩ - ⇧ - ⇩ - ⇩ - ⇩ - BLOQUEO.
Animality (retirado del enemigo): ⇦ - ⇦ - ⇨ - ⇨ - LK.
Friendship: ⇨ - ⇨ - ⇨ - HP.
Babality: ⇩ - ⇩ - ⇦ - ⇦ - HP.
Brutality: HP - HP - LP - BLOQUEO - HK - LK - BLOQUEO - LP - LK - HK.
Stage: CORRER - CORRER - CORRER - CORRER - LK.
Standard Combo: HP - HP - ⇦ + LP - HK - ⇦ + LK.

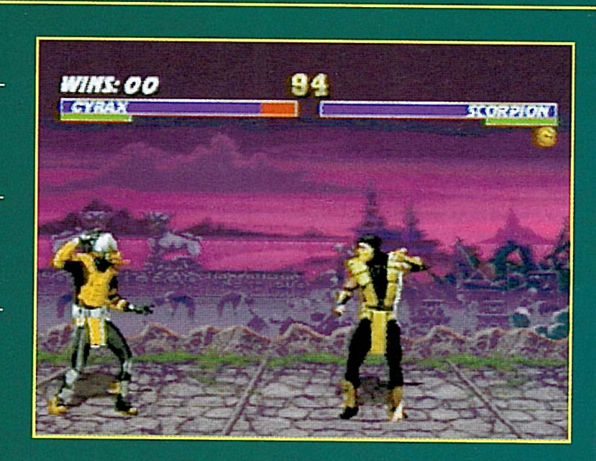
JADE

Boomerang (alto): ⇦ - ⇨ - HP.
Boomerang (medio): ⇦ - ⇨ - LP.
Boomerang (bajo): ⇦ - ⇨ - LK.
Boomerang (de vuelta): ⇦ - ⇦ - ⇨ - LP (sólo regresará si tu oponente es humano y salta el boomerang).
Projectile Invencibility: ⇦ - ⇨ - HK.
Glow Kick: ⇩ - ⇨ - LK.
Fatality (cerca del adversario): ⇧ - ⇧ - ⇩ - ⇨ - HP.
Fatality (cerca del adversario): CORRER - CORRER - CORRER - BLOQUEO - CORRER.
Animality (cerca del adversario): ⇨ - ⇩ - ⇨ - ⇨ - LK.
Friendship: ⇦ - ⇩ - ⇦ - ⇦ - HK.
Babality: ⇩ - ⇩ - ⇨ - ⇩ - HK.
Brutality: HP - LK - HP - LP - HK - HK - LK - BLOQUEO - BLOQUEO - HP - HK.
Stage: ⇦ - ⇨ - ⇩ + CORRER.
Standard Combo: HP - HP - ⇩ + LP - LK - HK - ⇦ + LK - ⇦ + HK.

JAX

1 Missile: ⇦ - ⇨ - HP.
2 Missiles: ⇨ - ⇨ - ⇦ - ⇦ - HP.
Gotcha Grab: ⇨ - ⇨ - LP.
Backbreaker (en el aire): BLOQUEO.
Quad Slam: Presiona rápidamente HP
Ground Pound: Mantener LK y soltar LK
Dashing Punch: ⇨ - ⇨ - HK.
Fatality (cerca del adversario): ⇧ - ⇩ - ⇨ - ⇧ - BLOQUEO.
Fatality (alejado del adversario): CORRER - BLOQUEO - CORRER - CORRER - LK.
Animality (cerca del adversario): Mantener LP (⇨ - ⇨ - ⇩ - ⇨) y soltar LP.
Friendship: LK - CORRER - CORRER - LK.
Babality: ⇩ - ⇩ - ⇩ - LK
Brutality: HP - HP - HP - BLOQUEO - LP - HP - HP - HP - BLOQUEO - LP - HP
Stage: ⇩ - ⇨ - ⇩ - LP.
Standard Combo: HK - HK - ⇩ + HP - HP - BLOQUEO - LP - ⇦ + HP.

NIGHTWOLF = ⇧ - ⇧ - ⇧
NOOB SAIBOT = ⇨ - ⇩ - ⇩ - ⇦ - HK.
RAIN = CORRER - BLOQUEO - LK.
RAYDEN = BLOQUEO - CORRER - BLOQUEO.
REPTILE = CORRER - BLOQUEO - BLOQUEO - HK.
SCORPION = ⇩ - ⇩ - ⇨ - LP.
SEKTOR = ⇩ - ⇨ - ⇦ - CORRER.
SHEEVA = MANTENER LK (⇨ - ⇩ - ⇨) Y SOLTAR LK Ó ⇨ - ⇩ - ⇨ - LK - LK.
SINDEL = ⇦ - ⇩ - ⇦ - LK.
SMOKE (HUMANO) = BLOQUEO - CORRER - LK.
SMOKE (ROBOT) = ⇦ - ⇦ - ⇩ - LK.
SONYA = ⇩ + CORRER + LP + BLOQUEO.
STRYKER = ⇨ - ⇨ - ⇨ - HK.
SUB ZERO = BLOQUEO - BLOQUEO - CORRER - CORRER.



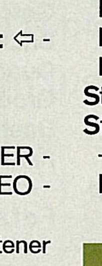


JOHNNY CAGE

High Fireball: ⇨ - ⇩ - ⇦ - HP.
Low Fireball: ⇦ - ⇩ - ⇨ - LP.
Green Shadow Kick: ⇦ - ⇨ - LK.
Red Shadow Kick: ⇦ - ⇦ - ⇨ - HK.
Shadow Uppercut: ⇦ - ⇩ - ⇦ - HP.
Fatality (cerca del adversario): ⇩ - ⇩ - ⇨ - ⇨ - LP.
Fatality (más allá de la mitad de la pantalla): ⇩ - ⇩ - ⇨ - ⇨ - LK.
Friendship: ⇩ - ⇩ - ⇩ - ⇩ - LK.
Animality: ⇩ - ⇨ - ⇨ - HK.
Babality: ⇨ - ⇦ - ⇦ - HK.
Stage: ⇩ - ⇦ - ⇨ - ⇨ - HK.
Brutality: HP - LK - HK - LP - HP - HK - HK - HP - HP - LP - HP.
Standard Combo: HP - HP - LP - ⇩ + LP.

KABAL

Top Spin: ⇦ - ⇨ - LK.
Eye Spark (se puede hacer en el aire): ⇦ - ⇦ - HP.
Ground Saw:⇦ - ⇦ - ⇦ - CORRER.
Fatality: ⇩ - ⇩ - ⇦ - ⇨ - BLOQUEO.
Fatality (cerca del adversario): CORRER - BLOQUEO - BLOQUEO - BLOQUEO - HK.
Animality (cerca del adversario): Mantener HP (⇨ - ⇨ - ⇩ - ⇨) soltar HP.
Friendship (lejos del adversario): CORRER - LK - CORRER - CORRER - ⇧
Babality: CORRER - CORRER - LK.
Brutality: HP - BLOQUEO - LK - LK - LK - HK - LP - LP - LP - HP - LP.
Stage: BLOQUEO - BLOQUEO - HK.
Standard Combo: LK - LK - HP - HP - ⇩ + HP.



KANO

Knife Throw: ⇩ - ⇦ - HP.
Knife Uppercut: ⇩ - ⇨ - HP.
Cannonball: Mantener LK, soltar LK.
Upward Cannonball: ⇨ - ⇩ - ⇨ - HK
Grab and Shake: ⇩ - ⇨ - LP.
Air Throw (debe estar en el aire): BLOQUEO
Fatality (cerca del adversario): Mantener LP (⇨ - ⇩ - ⇩ - ⇨) y soltar LP.
Fatality: LP - BLOQUEO - BLOQUEO - PATADA.
Animality (Cerca del adversario): Mantener HP (BLOQUEO - BLOQUEO - BLOQUEO) soltar HP.
Friendship: LK - CORRER - CORRER - HK.
Babality: ⇨ - ⇨ - ⇩ - ⇩ - LK.
Brutality: HP - LP - BLOQUEO - HP - BLOQUEO - HK - LK - BLOQUEO - HK - LK.
Stage: ⇧ - ⇧ - ⇦ - LK.
Standard Combo: HP - HP - HK - LK - ⇦ + HK.



KITANA

Fan Lift: ⇦ - ⇦ - ⇦ - HP ⇨
Fan Throw (se puede hacer en el aire): ⇨ - ⇨ - HP + LP.
Square Wave Punch: ⇩ - ⇦ - HP.
Fatality (Cerca del adversario): CORRER - CORRER - BLOQUEO - BLOQUEO - PATADA.
Fatality (Cerca del adversario): ⇦ - ⇩ - ⇨ - ⇨ - HK.
Animality (ni cerca, ni lejos del adversario): ⇩ - ⇩ - ⇩ - ⇩ - CORRER.
Friendship: ⇩ - ⇦ - ⇨ - ⇨ - LP.
Babality: ⇨ - ⇨ - ⇩ - ⇨ - HK.
Brutality: HP - HP - BLOQUEO - HK - BLOQUEO - LK - BLOQUEO - HP - BLOQUEO.
Stage: ⇨ - ⇩ - ⇩ - LK.
Standard Combo: HP - HP - ⇦ + LP - ⇨ + HP.

KUNG LAO

Hat Throw: ⇦ - ⇨ - LP.
Teleport: ⇩ - ⇧
Flying Kick (debe estar en el aire): ⇩ - HK.
Spin: ⇨ - ⇩ - ⇨ - CORRER (pulsando rápido).
Fatality: CORRER - BLOQUEO - CORRER - BLOQUEO - ⇩
Fatality (ni cerca ni lejos del adversario): ⇨ - ⇨ - ⇦ - ⇩ - PUÑETAZO).
Animality (cerca del adversario): CORRER - CORRER - CORRER - CORRER - BLOQUEO.
Friendship: CORRER - LP - CORRER - LK.
Babality: ⇩ - ⇨ - ⇨ - HP.
Brutality: HP - LP - LK - HK - BLOQUEO - HP - LP - LK - HK - BLOQUEO - HP.
Stage: ⇩ - ⇩ - ⇨ - ⇨ - LK.
Standard Combo: HP - LP - HP - LP - LK - LK - ⇦ + HK.



LIU KANG

High Fireball (se puede hacer en el aire): ⇨ - ⇨ - HP.
Low Fireball: ⇨ - ⇨ - LP.
Flying Kick: ⇨ - ⇨ - HK.
Bicycle Kick: Mantener LK y soltar LK.
Fatality: ⇨ - ⇨ - ⇩ - ⇩ - LK.
Fatality: ⇧ - ⇩ - ⇧ - ⇧ - BLOQUEO + CORRER.
Animality: ⇩ - ⇩ - ⇧

LOS MEJORES TRUCOS



Seleccionar nivel

En la pantalla de selección de personaje, colócate sobre Sonya y presiona ⇧ + **START** a la vez; después, deberás elegir a tu luchador y acto seguido aparecerá un menú donde seleccionar nivel..

Jugar como Shao Kahn

Elige cualquier personaje y cuando estés en el **Pit 3** o en la fase de los tejados (antes de que empiece la lucha), mantén presionada la combinación ⇩ + **HP** + **LP**. Verás



una explosión y Shao Kahn sustituirá a tu personaje. Lo malo es que si ganas, el personaje original que habías elegido al principio se convertirá en tu oponente para el resto del juego.

Jugar como Motaro

Selecciona cualquier personaje y, cuando estés en el **desierto de Jade**, en la **torre de Kahn** o en **Wasteland** (antes de que empiecen las luchas) mantén pulsadas las teclas ⇦ + **HK** + **LK**. De nuevo oirás una explosión y

Friendship: CORRER - CORRER - CORRER - ⇩ + CORRER.
Babality: ⇩ - ⇩ - ⇩ - HK.
Brutality: HP - LP - HP - BLOQUEO - LK - HK - HK - LK - HK - LP - HP.
Stage: CORRER - BLOQUEO - BLOQUEO - LK.
Standard Combo: HP - HP - BLOQUEO - LK - LK - HK - LK.

MILEENA



Sal Throw: Mantener HP (3 segundos) y soltar HP.
Warp Kick: ⇨ - ⇨ - LK.
Roll: ⇦ - ⇦ - ⇩ - HK.
Fatality (alejado): ⇦ - ⇦ - ⇦ - ⇨ - LK.
Fatality (Cerca del adversario): ⇩ - ⇨ - ⇩ - ⇨ - LP.
Animality (Cerca del adversario): ⇨ - ⇩ - ⇩ - ⇨ - HK.
Friendship: ⇩ - ⇩ - ⇦ - ⇨ - HP.
Babality: ⇩ - ⇩ - ⇨ - ⇨ - HP.
Brutality: HP - LP - LP - HP - BLOQUEO - HK - LK - LK - HK - BLOQUEO - HP.
Stage: ⇩ - ⇩ - ⇩ - LP.
Standard Combo: HP - HP - HK - HK - ⇧ + LK - ⇧ + HK.



MOTARO

Grab & Smack (debe estar cerca del adversario): ⇨ - ⇨ - ⇨ - HP.
Teleport: ⇩ - ⇦ - HK.
Fireball: Mantener LK 3 segundos y luego soltar.
Fatality (Cerca del adversario): ⇨ - ⇨ - ⇨ - HK

NIGHTWOLF

Arrow: ⇩ - ⇦ - LP.
Red Arrow: LANZAR UNA FLECHA TRAS OTRA MUY DEPRISA.
Hatchet Uppercut: ⇩ - ⇨ - HP.
Shadow Shoulder: ⇨ - ⇨ - LK.
Red Shadow Shoulder: ⇦ - ⇦ - ⇨ - HK.
Glow: ⇦ - ⇦ - ⇦ - HK.
Fatality (Cerca del adversario): ⇧ - ⇧ - ⇦ - ⇨ - BLOQUEO.
Fatality: ⇦ - ⇦ - ⇩ - HP.
Animality (cerca del adversario): ⇨ - ⇨ - ⇩ - ⇩
Friendship (cerca del adversario): CORRER - CORRER - CORRER - ⇩
Babality: ⇨ - ⇦ - ⇨ - ⇦ - LP.
Brutality: HP - HP - HK - HK - BLOQUEO - BLOQUEO - LP - HP - HK.
Stage: CORRER - CORRER - BLOQUEO.
Standard Combo: LK - HP - HP - LP - HACHAZO - HACHAZO.

NOOB SAIBOT

Teleport and Throw: ⇩ - ⇧
Two Noob Throw: ⇨ - ⇨ - HP.
Disable Blocking Fireball: ⇩ - ⇨ - LP
Fatality: ⇦ - ⇦ - ⇨ - ⇨ - HK.
Fatality (cerca del adversario): ⇩ - ⇩ - ⇧ - CORRER.
Babality: ⇨ - ⇨ - ⇨ - LP.
Friendship: ⇨ - ⇨ - ⇦ - HP.
Animality: ⇦ - ⇨ - ⇦ - ⇨ - HK.
Stage: ⇨ - ⇩ - ⇨ - BLOQUEO.
Brutality: HP - LK - LP - BLOQUEO - LK - HK - HP - LP - BLOQUEO - LK - HK.
Standard Combo: LK - LK - LK - LK.

RAIN

Lightning: ⇦ - ⇦ - HP.
Levitation Ball: ⇩ - ⇨ - HP.
Super Roundhouse: ⇦ + HK.
Fatality (cerca del adversario): ⇨ - ⇨ - ⇩ + HP.
Fatality: ⇩ - ⇩ - ⇦ - ⇨ - PATADA.
Friendship: ⇩ - ⇨ - ⇨ - ⇨ - LP.
Animality: (cerca del adversario) BLOQUEO - BLOQUEO - CORRER - CORRER - BLOQUEO.
Babality: ⇨ - ⇦ - ⇦ - HP.
Stage: ⇨ - ⇩ - ⇨ - LP.
Brutality: HP - HP - BLOQUEO - LK - HK - BLOQUEO - LK - HK - BLOQUEO - HP - LP.
Standard Combo: HP - HP - LP - HP.



RAYDEN

Lightning: ⇩ - ⇨ - LP.
Reverse Lightning: ⇩ - ⇦ - LP.
Teleport: ⇩ - ⇧
Flying Torpedo (se puede hacer en el aire): ⇦ - ⇦ - ⇨
Fatality (cerca del adversario): Mantener HP durante 5 o 10 segundos y después soltar o (cerca del adversario): Mantener BLOQUEO (⇧ - ⇧ - ⇧) soltar BLOQUEO y pulsar HP o (cerca del adversario): ⇨ - ⇨ - ⇩ - HP.
Fatality (cerca del adversario): Mantener LK durante tres segundos, soltar y presionar muy rápido BLOQUEO + LK.
Friendship: ⇩ - ⇨ - ⇨ - HK.
Babality: ⇩ - ⇩ - ⇧ - HK.
Animality (alejado): - ⇩ - ⇨ - ⇩ - HK.
Stage: ⇩ - ⇩ - ⇩ - HP.
Brutality: HP - HP - LK - LK - LK - HK - LP - LP - LP - BLOQUEO - BLOQUEO.
Standard Combo: HP - HP - LP - ⇩ + LP - SALTO - TORPEDO AÉREO.

LOS MEJORES TRUCOS



Motaro reemplazará a tu luchador. Al igual que ocurría en el código de Shao Kahn, tu oponente será tu luchador original.

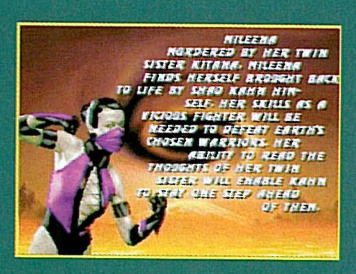


Créditos ilimitados

Basta presionar ⇩, ⇩, ⇧, ⇧, ⇨, ⇨, ⇦, ⇦ en la pantalla donde se cuenta la historia de los luchadores.

Todas las opciones disponibles

En la misma pantalla que antes, pulsa **BLOQUEO - HK - LK - CORRER - LP - HP - HP - HP - LP - LP**. Oirás la voz "Ah - mah!". Ahora, en la pantalla de opciones accedes a las interrogaciones rojas y azules y puedes modificar opciones como créditos ilimitados, dos personajes secretos (Khameleon and Smoke).



Modo de lucha especial

En la pantalla de selección de personaje ponte sobre Kano y pulsa ⇩ + **START**: si lo has

REPTILE

Acid Spit: ⇨ - ⇨ - HP.
Slow Force Ball: ⇦ - ⇦ - HP + LP.
Fast Force Ball: ⇨ - ⇨ - HP + LP.
Slide: ⇦ + LP + BLOQUEO + LK.
Invisibility: ⇧ - ⇩ - HK.
Run Past and Elbow: ⇦ - ⇨ - LK.
Fatality (distancia de salto): ⇦ - ⇨ - ⇩ - BLOQUEO.
Fatality: ⇨ - ⇨ - ⇧ - ⇧ - HK.
Animality (cerca del adversario): ⇩ - ⇩ - ⇩ - ⇧ - HK.
Friendship (cerca del adversario): ⇩ - ⇨ - ⇨ - ⇦ - HK.
Babality: ⇨ - ⇨ - ⇦ - ⇩ - LK.
Brutality: HP - ⇦ - HK - HK - BLOQUEO - HP - LP - LK - LK - BLOQUEO - LP - HP
Stage: BLOQUEO - CORRER - BLOQUEO - BLOQUEO.
Standard Combo: HP - HP - HK - ⇦ + HK.

SCORPION

Spear: ⇦ - ⇦ - LP.
Teleport (se puede hacer en el aire): ⇩ - ⇦ - HP.
Forward Teleport (se puede hacer en el aire): ⇩ - ⇨ - HP.
Air Throw (se debe hacer en el aire): BLOQUEO.
Fatality: ⇨ - ⇨ - ⇨ - ⇦ - LP.
Fatality (distancia de salto): ⇩ - ⇩ - ⇧ - HK.
Fatality (cerca del adversario): ⇨ - ⇨ - ⇩ - ⇧ - CORRER.
Animality (cerca del adversario): ⇨ - ⇧ - ⇧ - HK.
Friendship (cerca del adversario): ⇦ - ⇨ - ⇨ - ⇦ - LK.
Babality: ⇩ - ⇦ - ⇦ - ⇨ - HP.
Brutality: HP - HP - BLOQUEO - HK - HK - LK - HK - HP - HP - LP - HP.
Stage: ⇨ - ⇧ - ⇧ - LP.
Standard Combo: HK - HK - LK - LK.

SEKTOR

Teleport + Uppercut (se puede hacer en el aire): ⇨ - ⇨ - LK.
Straight Missile: ⇨ - ⇨ - LP.
Double Missile: ⇦ - ⇦ - ⇨ - LP.
Heat Seeking Missile: ⇨ - ⇩ - ⇦ - HP.
Fatality: LP - CORRER - CORRER - ⇦
Fatality (más allá de la mitad de la pantalla): ⇨ - ⇨ - ⇨ - ⇦ - BLOQUEO.
Animality (cerca del adversario): ⇨ - ⇨ - ⇩ - ⇧
Friendship (en la mitad de la pantalla): CORRER - CORRER - CORRER - CORRER - ⇩
Babality: ⇦ - ⇩ - ⇩ - ⇩ - HK.
Brutality: HP - HP - BLOQUEO - BLOQUEO - HK - HK - LK - LK - LP - LP - HP.
Stage: CORRER - CORRER - CORRER - ⇩
Standard Combo: HP - HP - HK - HK - ⇦ + HK.



SHANG TSUNG

1 Fireball: ⇦ - ⇦ - HP.
2 Fireballs: ⇦ - ⇦ - ⇨ - HP.
3 Fireballs: ⇦ - ⇦ - ⇨ - ⇨ - HP.
Volcanic Eruption: ⇨ - ⇦ - ⇦ - LK.

SHAO KAHN

Hammer: ⇨ - ⇦ - ⇦ - HP.
Fireball: ⇨ - ⇦ - ⇨ - LK.
Charge: ⇨ - ⇨ - HP.
Upward Charge: ⇩ - ⇩ - ⇨ - HK.
Taunt: Mantener BLOQUEO (⇧ - ⇧ - CORRER).
Laught: ⇩ - ⇩ - CORRER.
Fatality: ⇨ - ⇨ - ⇦ - HP.

SHEEVA

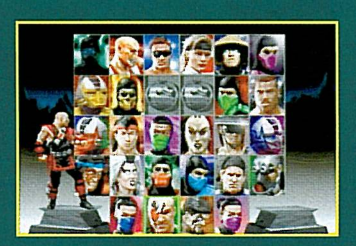
Teleport Stomp: - ⇩ - ⇧
Ground Shake: ⇦ - ⇩ - ⇦ - HK.
Fireball: ⇩ - ⇨ - HP
Fatality (cerca del adversario): ⇨ - ⇩ - ⇩ - ⇨ - LP.
Fatality (cerca del adversario): Mantener HK (⇦ - ⇨ - ⇨) soltar HK.
Animality (cerca del adversario): CORRER - BLOQUEO - BLOQUEO - BLOQUEO - BLOQUEO.
Friendship: ⇨ - ⇨ - ⇩ - ⇨ - pausa - HP (la pausa es para que no salga un Fireball) O Mantener HP (⇨ - ⇨ - ⇩ - ⇨) soltar HP y luego presiona HP.
Babality: ⇩ - ⇩ - ⇩ - ⇦ - HK.
Brutality: HP - LP - BLOQUEO - LK - HK - BLOQUEO - HK - LK - BLOQUEO - LP - HP.
Stage: ⇩ - ⇨ - ⇩ - ⇨ - LP.
Standard Combo: HP - HP - LP - HK - HK - LK - ⇦ + HK.

SINDEL

Fireball: ⇨ - ⇨ - LP.
Double Fireball: ⇦ - ⇦ - ⇨ - LP.
Air Fireball (se debe hacer en el aire): ⇩ - ⇨ - LK.
Fly: ⇦ - ⇦ - ⇨ - HK (presiona ⇦ para aterrizar).
Scream: ⇨ - ⇨ - ⇨ - HP.
Fatality: CORRER - CORRER - BLOQUEO - CORRER - BLOQUEO.
Fatality (cerca del adversario): CORRER - BLOQUEO - BLOQUEO - CORRER + BLOQUEO.

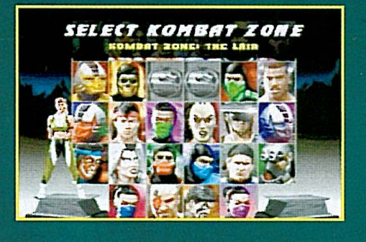
LOS MEJORES TRUCOS

hecho correctamente, la pantalla se sacudirá y podrás elegir una modalidad de lucha más complicada.



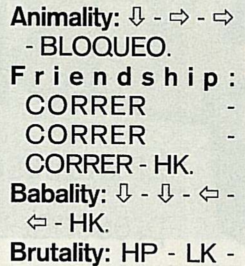
Jugar como Smoke (Humano)
Selecciona a Smoke (robot) y después mantén pulsados ⇦ + **HP + HK + BLOQUEO Y CORRER**. Hazlo antes de que empiece el combate y mantenlos presionados hasta el inicio.

Fatalities al precio de Babalities
Aquí tienes una manera para morir con un poco más de dignidad:



cuando tu oponente se disponga a realizarte un Babality, espera a que complete la secuencia y justo antes de que vayas a transformarte en un bebé, mantén presionada la combinación **HP, HK, LP y LK** de forma simultánea. Cambiarás el Babality por un Fatality.

Selección personaje aleatoria
Para activar esta opción sitúate sobre **Noob Saibot** o **Rain** en la pantalla correspondiente y pulsa los botones ⇧ y **START** a la vez.



Animality: ⇨ - ⇨ - ⇧ - HP.
Friendship: CORRER - CORRER - CORRER - CORRER - CORRER - ⇧
Babality: CORRER - CORRER - CORRER - ⇧
Brutality: HP - BLOQUEO - LK - BLOQUEO - LK - HK - BLOQUEO - HK - LK - BLOQUEO - LP.
Stage: ⇩ - ⇩ - ⇩ - LP.
Standard Combo: HK - HP - HP - LP - HK.



SMOKE (humano)

Spear: ⇦ - ⇦ - LP.
Teleport Punch (se puede hacer en el aire): ⇩ - ⇦ - HP.
Throw (se debe hacer en el aire): BLOQUEO.
Fatality: CORRER - ⇦ - CORRER - CORRER - HK.
Fatality: ⇨ - ⇨ - ⇦ - CORRER.
Animality (alejado): ⇨ - ⇨ - ⇨ - ⇦ - HK.
Friendship: ⇩ - ⇨ - ⇨ - ⇨ - CORRER.
Babality: ⇩ - ⇦ - ⇦ - ⇨ - CORRER.
Brutality: HP - LK - LK - HK - BLOQUEO - BLOQUEO - LP - LP - HP - HP - BLOQUEO
Stage: ⇨ - ⇧ - ⇧ - LP.
Standard Combo: HK - HK - LK - ⇦ + LK - ⇦ + HK.

SMOKE (robot)

Harpoon: ⇦ - ⇦ - LP.
Teleport + Uppercut (se puede hacer en el aire): ⇨ - ⇨ - LK Invisible: ⇧ - ⇧ - CORRER.
Air throw (se debe hacer en el aire): BLOQUEO.
Fatality: ⇧ - ⇧ - ⇨ - ⇩
Fatality: Mantener CORRER + BLOQUEO (⇩ - ⇩ - ⇨ - ⇧) soltar CORRER + BLOQUEO.



Animality: ⇩ - ⇨ - ⇨ - BLOQUEO.
Friendship: CORRER - CORRER - CORRER - HK.
Babality: ⇩ - ⇩ - ⇦ - ⇦ - HK.
Brutality: HP - LK - LK - HK - BLOQUEO - BLOQUEO - LP - LP - HP - HP - BLOQUEO - BLOQUEO.
Stage: ⇨ - ⇨ - ⇩ - LK.
Standard Combo: HP - HP - LK - HK - LP.

SONYA

Energy Rings: ⇩ - ⇨ - LP.
Leg Grab: ⇩ + LP + BLOQUEO.
Square Wave Punch: ⇨ - ⇦ - HP.
Bicycle Kick: ⇦ - ⇦ - ⇩ - HK.
Fatality (más allá de la mitad de la pantalla): Mantener BLOQUEO + CORRER (⇧ - ⇧ - ⇦ - ⇩), soltar BLOQUEO + CORRER.
Fatality: ⇦ - ⇨ - ⇩ - ⇩ - CORRER.
Animality (cerca del adversario): Mantener LP (⇦ - ⇨ - ⇩ - ⇨) soltar LP
Friendship: ⇦ - ⇨ - ⇦ - ⇩ - CORRER.
Babality: ⇩ - ⇩ - ⇨ - LK.
Brutality: HP - LK - BLOQUEO - HP - LK - BLOQUEO - HP - LP - BLOQUEO - HK - LK.
Stage: ⇨ - ⇨ - ⇩ - HP.
Standard Combo: HK - HK - HP - HP - LP - ⇦ + HP.

STRYKER

Double High Grenade: ⇦ - ⇩ - ⇨ - HP.
Double Low Grenade: ⇦ - ⇩ - ⇨ - LP.
Shoot Gun: ⇦ - ⇨ - HP.
High Grenade: ⇩ - ⇦ - HP.
Low Grenade: ⇩ - ⇦ - LP.
Baton Trip: ⇨ - ⇦ - LP.
Baton Throw: ⇨ - ⇨ - HK.
Fatality (cerca del adversario): ⇩ - ⇨ - ⇩ - ⇨ - BLOQUEO.
Fatality (alejado): ⇨ - ⇨ - ⇨ - LK.
Animality: CORRER - CORRER - CORRER - BLOQUEO.
Friendship: LP - CORRER - CORRER - LP (cruzando la guardia).
Babality: ⇩ - ⇨ - ⇨ - ⇦ - HP.
Brutality: HP - LP - HK - LK - HP - LP - LK - HK - HP - LK - LK.
Stage: ⇨ - ⇧ - ⇧ - HK.
Standard Combo: LK - HP - HP - LP.

SUB ZERO

Freeze: ⇩ - ⇨ - LP.
Ground Freeze: ⇩ - ⇦ - LK.
Ice Shower: ⇩ - ⇨ - HP.
Ice Shower (enfrente): ⇩ - ⇨ - ⇦ - HP.
Ice Shower (detrás): ⇩ - ⇦ - ⇨ - HP.
Ice Statue (se puede hacer en el aire): ⇩ - ⇦ - LP.
Slide: ⇦ + LP + BLOQUEO + LK.
Fatality (cerca del adversario): ⇩ - ⇨ - ⇨ - ⇨ - HP.
Fatality (cerca): ⇩ - ⇩ - ⇩ - ⇨ - HP.
Animality (cerca): ⇦ - ⇦ - ⇨ - ⇩ - HP.
Friendship (cerca): ⇩ - ⇦ - ⇦ - ⇨ - PATADA.
Babality: ⇩ - ⇦ - ⇦ - HK
Brutality: HP - LK - HK - LP - HP - HK - HK - HP - HP - LP.
Stage: ⇨ - ⇩ - ⇨ - ⇨ - HP.
Standard Combo: HP - HP - LK - ⇦ + HK - ⇨ + LK.

LOS MEJORES TRUCOS

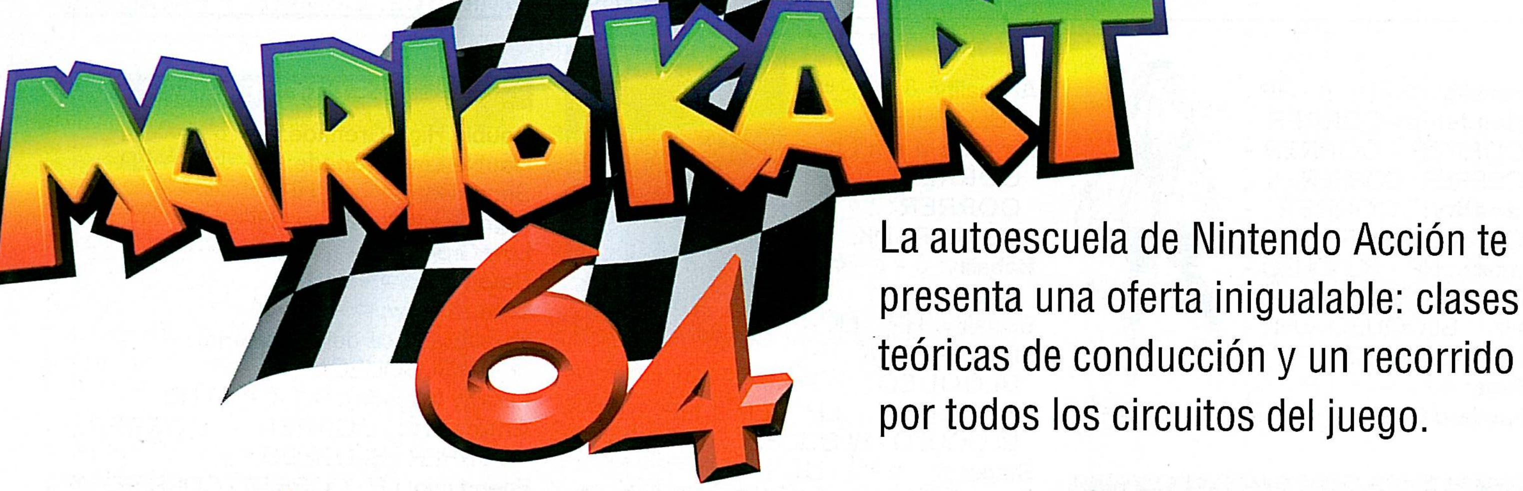
Códigos de Kombate

Introduce estos códigos en la pantalla de **VERSUS**, en el modo **dos players** y utilizando el botón **izquierdo**, el de ⇧ y el **derecho** de los botones **C**. Por ejemplo, para hacer que desaparezca la barra de energía (987-123), el jugador 1 tiene que pulsar el botón C Izquierda 9 veces, C ⇧ ocho veces y C Derecha 7 veces, y mientras tanto, el jugador 2 tiene que presionar C Izquierda una vez, C ⇧ dos veces y C Derecha tres veces. Estos son los códigos:

- **Desactivar los lanzamientos: 100-100**
- **Handicap P1: 033-000.**
- **Handicap P2: 000-033.**
- **Recuperación rápida tras uppercut: 788-322.**



- **Formas aleatorias: 460-460.**
- **Luchas en la oscuridad: 688-422.**
- **Psycho Kombat: 985-125.**
- **Juego de disparos: 642-468.**
- **Juego de tenis: 246-246.**
- **Combos desactivados: 722-722.**
- **Movimientos especiales desactivados: 555-556.**
- **Los dos jugadores hacen la mitad de daño: 390-390.**
- **La barra de energía se regenera: 975-310.**
- **Super regeneración: 024-689.**

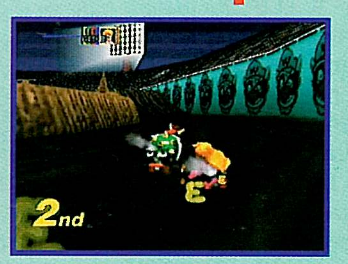


La autoescuela de Nintendo Acción te presenta una oferta inigualable: clases teóricas de conducción y un recorrido por todos los circuitos del juego.

CLAVES PARA GANARLO TODO

TÉCNICAS DE CONDUCCIÓN

Un derrape en cada curva





Todos atentos a este pequeño consejo. Apréndetelo bien porque tendrás que utilizarlo si quieres ser alguien en Mario Kart. EN otras palabras: si no practicas el derrape, estás simplemente perdido. Y es así: Cuando entres en una curva, **pulsa el botón R y lleva el stick en la dirección del giro.** Después **mueve rápidamente el mando en dirección opuesta y mantén R** pulsado. Verás que salen unas "E" blancas de tu kart. Si mueves el joystick de lado a lado nuevamente (todavía sin soltar R), el **humo se hará amarillo, y si repites la operación por tercera vez, saldrá naranja**. Entonces ya puedes soltar el botón R para **conseguir un mini-turbo.**

Juega en el Mirror Mode









El mayor secreto de «Mario Kart 64» se descubre si llegas **primero en las cuatro copas del modo Grand Prix en 150 cc.** Y es que si eres capaz de conseguir semejante hazaña, aparece una **categoría extra** que te deja correr en todos los circuitos con una característica especial: el trazado está cambiado, como si se viese en un espejo. Las curvas que antes eran a izquierda ahora serán a derecha, y viceversa. Únicamente en las autopistas de Toad´s Turnpike **correrás en dirección contraria**, con los camiones y autobuses yendo en lugar de viniendo, con lo que las cosas serán más fáciles.

Cuidado con los resbalones





Imagina. Última vuelta de la carrera. Vas en primera posición a toda velocidad y sólo te quedan unos metros para llegar a la meta. Todo está a tu favor, nadie te puede quitar la medalla de oro. Pero, de repente, una cáscara de plátano se cruza en tu camino y la imagen del desastre ronda por tu cabeza. No mola nada, ¿verdad? Pues si no quieres sentirte frustrado, prueba a **presionar el botón de freno justo cuando tu kart comience a resbalar.** Verás cómo **aparece una nota musical y te libras de dar unas cuantas vueltas sin control.**

Pequeños son todos iguales



Ya sabes que **Bowser, Wario y Donkey,** los tres **pesos pesados,** pueden utilizar su fuerza para arrollar a los pequeños como Toad o Yoshi sin contemplaciones. No obstante, **cuando el rayo reduce el tamaño de los kart, el peso** ya no **importa** y tú puedes vengarte tranquilamente de los tres monstruos. Y es que pequeños, son todos iguales...

Así se usan los items





¿Sabes que existe una forma de sacar más provecho a algunos items? Los **caparazones de tortuga**, por ejemplo, se pueden **lanzar hacia atrás** con sólo presionar **Abajo en el joystick** justo en el momento en que los lanzas. Con los **plátanos** sucede lo mismo, pero al revés: presiona Arriba cuando aprietes el gatillo y saldrán **despedidos hacia delante**. El **ítem falso** también **puede ir pegado a la parte trasera de tu kart si mantienes presionado el gatillo**. Suéltalo justo cuando se te ponga un rival detrás y le harás la pascua. No dudes en utilizar estas ventajillas si no quieres que ningún conductor aficionado te pase en la recta más fácil de la carrera.

Sal siempre el primero





En la salida, **acelera justo antes de que se encienda la luz verde** y arrancarás a toda velocidad con humo y fuego saliendo por tu tubo de escape. Si eres **habilidoso, incluso pasarás por encima de tus rivales**. Para eso no tienes más que poner en práctica la salida turbo y **saltar en el momento en que vayas a chocar** contra los karts que tengas delante. Esta técnica también funciona cuando te sales de la pista y Lakitu te devuelve a ella. Acelera justo antes de tocar la carretera y reanudarás la marcha a toda velocidad. Pero no seas impaciente, porque si lo haces un segundo antes sólo conseguirás derrapar sin moverte del sitio.

Con freno y marcha atrás





Si te quedas atascado contra un muro, como aquí la pobre princesa, tu primera reacción casi siempre es intentar seguir adelante girando a izquierda o derecha, con el acelerador pisado a fondo. Pero eso no sirve para mucho, porque al final acabas perdiendo más tiempo que si utilizases la marcha atrás. La próxima vez, presiona **Abajo en el joystick y el botón B para que el kart retroceda**. Luego no tienes más que acelerar normalmente y seguir tu camino hacia la victoria final. Recuerda abajo+B, sin nervios ni prisas y ganarás tiempo.

¡Aparta de mi camino!



¿Sabes lo que es ir "a rebufo"? Pues se trata de colocarte justo detrás de un rival y **aprovechar su estela para pasarle** como una bala. Ya sabes, se practica mucho en la Fórmula 1. La señal que te indica cuándo adelantar es el **humo blanco** que comienza a salir del kart que tienes delante. Un giro de volante y a salir disparado.

El giro en espiral

Otra maniobra que te puede venir de perlas para seguir adelante cuando te quedas atascado en un punto del escenario es la del giro en espiral. Para realizarla, sólo tienes que **mover el joystick a izquierda o derecha y mantenerlo en esa posición mientras presionas simultáneamente los botones A y B**. La cámara permanecerá fija mientras tu kart da vueltas sobre el terreno. Esta técnica también la puedes utilizar para **darte la vuelta** bruscamente y **disparar un ítem en plena cara a algún oponente**. Lo malo es que esta maniobra necesita mucho dominio del kart y unas cuantas horas de juego, pero no será porque aquí no te lo ponemos fácil, vamos, que sólo nos falta meternos en tu casa y ponernos a los mandos del juego.









LUIGI RACEWAY

Grandes rectas, curvas muy abiertas y una **carretera en perfectas condiciones** te esperan en este circuito. ¿A qué esperas para poner tu kart a tope de velocidad?

1 Que no se te escape el globo



Después de cruzar la meta por primera vez en el modo Grand Prix, verás que al fondo aparece un gran **globo aerostático con la cara de Luigi**, y si te fijas un poco más te darás cuenta de que lleva **un ítem colgado**. Pasa por debajo suyo cuando esté a punto de tocar el suelo y salta para cogerlo. **La recompensa es un caparazón de pinchos.**

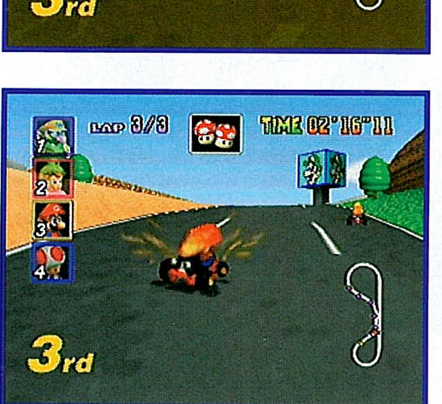
SALIDA

LONGITUD
- 717 metros

TIEMPOS DE REFERENCIA
- Novice: 1:59.54
- Intermediate: 1:51.11
- Advanced: 1:46.61

2 Hacia arriba sin problemas





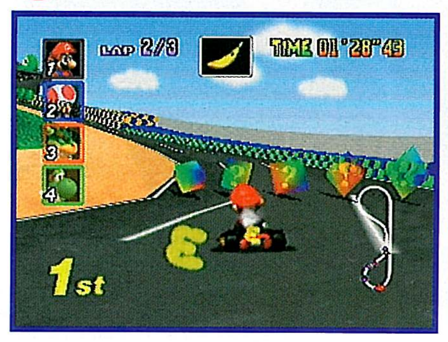
A la salida de túnel que hay en la recta contraria a meta hay una **cuesta arriba que puede hacer que tu kart pierda un poco de fuerza.** Para evitar que te adelante hasta el coche-escoba en esta subida, **procura llevar en la reserva algún ítem de los que aumentan tu velocidad** (cualquier tipo de seta, o vale también una estrella) para usarlo cuando llegues al comienzo de la subida. Si no los tienes, la otra opción es **hacer un derrape y soltar el turbo justo a la salida.** Cualquiera de las dos soluciones es buena para evitar la pasada generalizada en este puerto de tercera categoría.

3 Cógela por dentro



Si tienes **una estrella, una seta o una triple seta,** puedes trazar la curva que hay antes de meta por la arena del interior (si no usas un ítem, tu kart se frena y no sirve de nada la artimaña). Esto no es un atajo propiamente dicho, pero arañas unos segundillos yendo por allí. Ahora que si no lo ves claro, casi mejor que no hagas nada.

4 Apurando en las curvas



Luigi Raceway es el circuito más **propicio para poner en práctica la técnica del derrape (que hemos explicado justo en las páginas anteriores).** En las **dos grandes curvas de los extremos** puedes encadenar varios seguidos. Siempre es mejor que hacer sólo uno, aunque sea más largo y por tanto algo más difícil de controlar.

5 Túnel a cien por hora



La **entrada del túnel** también es un buen lugar para que demuestres tu dominio del derrapaje. **Dependiendo del ángulo** con el que llegues, puedes comenzar a **derrapar en la recta de entrada o una vez que te plantes dentro.** Asistirás asombrado a un giro perfecto y de paso verás cómo el resto de conductores se queda atrás, con las ganas en el volante.



MOO MOO FARM

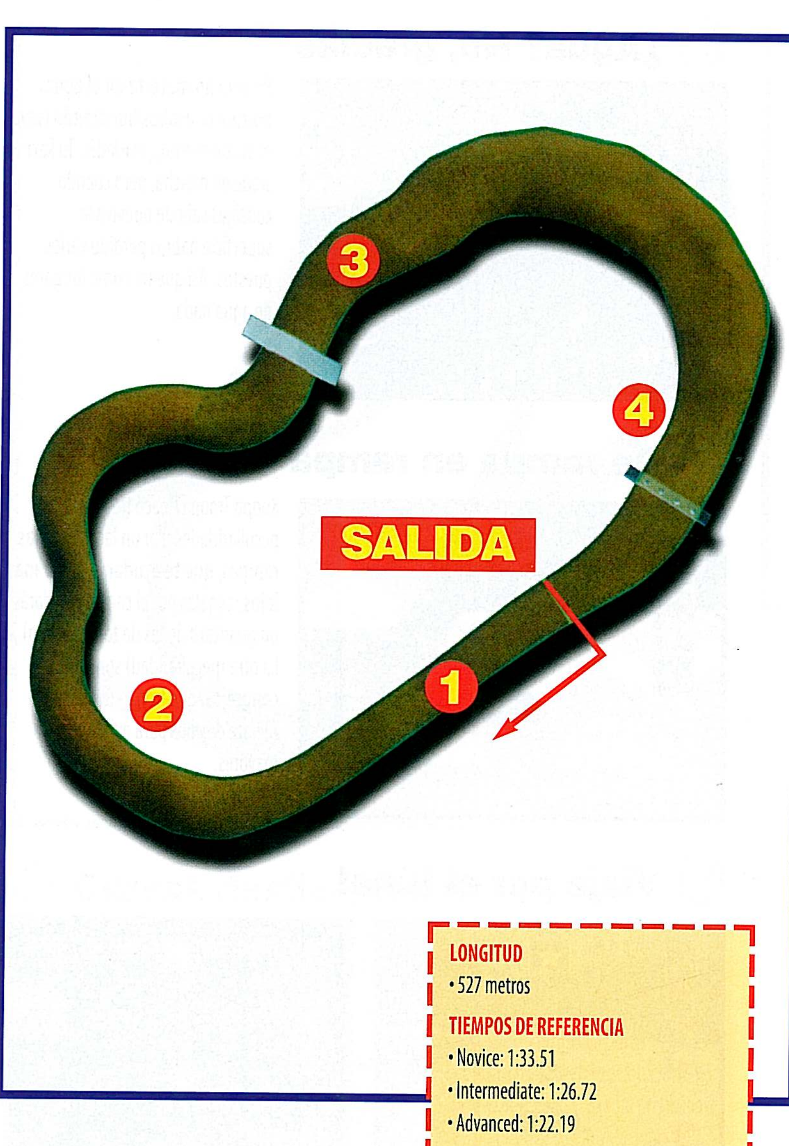
Chicos, todos atentos que comienzan las dificultades. Es cierto que el recorrido es casi circular, pero **esta granja está llena de baches** y tiene unos **"inquilinos" que siempre aparecen en el momento más inoportuno**.

1 No pierdas el centro





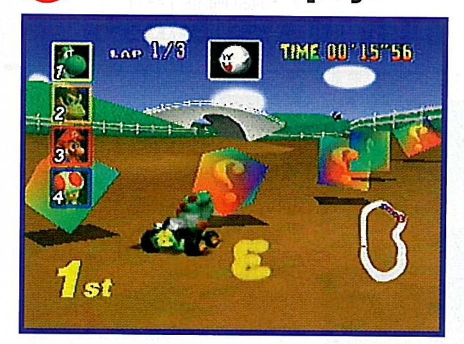
Si ya has practicado un poco en este circuito, te habrás dado cuenta de que aquí **el estado del firme es bastante irregular**, vamos, nada que ver con la carretera asfaltada del circuito anterior. Por eso conviene que sigas esta táctica que te proponemos a continuación: procura mantenerte siempre en el centro de la calzada y **evita los desniveles** que hay a los lados. De esta forma la conducción te resultará mucho más cómoda, y además la estabilidad de tu kart te lo agradecerá. ¡No dejes que los pesos pesados te echen a la cuneta! Perderás un tiempo precioso para salir del agujero y encima los amigos topos se ensañarán contigo. No, no mola nada meterse por la cuneta. Ya lo sabes.



LONGITUD
- 527 metros

TIEMPOS DE REFERENCIA
- Novice: 1:33.51
- Intermediate: 1:26.72
- Advanced: 1:22.19

2 Difícil derrapaje



Aunque tu instinto de conductor agresivo te lleve a apurar en las curvas, las condiciones de este trazado **no son las ideales para hacer derrapes**. Si aún así te atreves a intentarlo, por lo menos cuentas con el consuelo de que la carretera es ancha. Tú no te cortes, y recuerda que debes permanecer en el centro de la pista durante todo el derrape.

3 Fauna salvaje



En Moo Moo Farm hay **dos campos de topos** que debes esquivar, porque te frenan si chocas contra ellos. El primero es bien visible, pero el **segundo se encuentra a la salida de una curva**. Tómala por fuera para esquivarlos.

4 Pasa por aquí



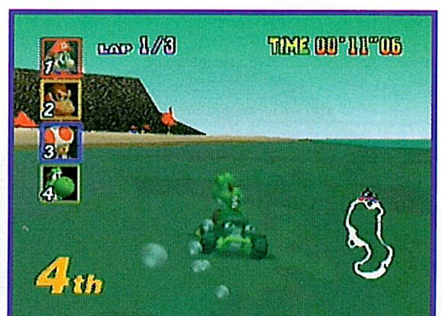
Cuando la carrera está muy apretada, cualquier décima de segundo es importante. Si quieres **ahorrar un poco de tiempo, pasa entre la valla de la derecha y el pilar del puente** que hay antes de llegar a meta. Pero ten cuidado, porque **el espacio es muy estrecho** y puedes estamparte contra la columna. **Deja un rastro de plátanos** a los perseguidores.



KOOPA TROOPA BEACH

Una playa es el lugar perfecto para ponerse moreno y lucir cuerpo, pero **quizá no sea el mejor escenario para batir un récord de velocidad**. ¿Quieres intentarlo de todas formas?

1 ¿Agua? No, gracias



Procura **no meterte en el agua, porque te acabas hundiendo** (vaya descubrimiento, ¿verdad?). Tu kart sigue en marcha, pero cuando consigas salir de nuevo a la superficie habrás perdido varios puestos. Así que tú, como los gatos, de agua nada.

2 De rampa en rampa



Koopa Troopa Beach tiene dos peculiaridades. Por un lado están **las rampas, que te ayudan a saltar más lejos** (cógelas por el centro o te darás un guantazo de los de tomo y lomo). La otra (peculiaridad) son los **cangrejos**, que frenan tu avance. Aléjate de ellos para evitar males mayores.

3 Viaje por el túnel



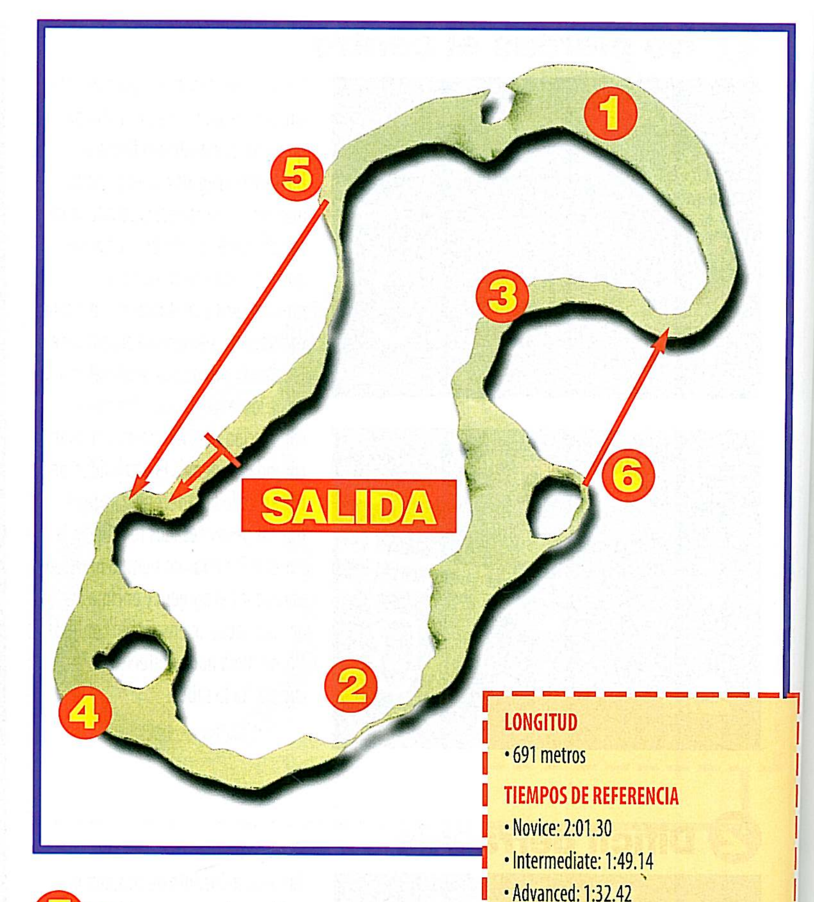


Hombre, un atajo. Ya era hora, ¿verdad? Es fácil meterse por éste. Sube la **rampa que hay frente a la cueva** a toda velocidad y **presiona el botón R** cuando despegues (mejor si **utilizas un ítem-turbo**). La cueva te lleva al otro lado de la isla, pero debes afinar mucho para llegar a ella.

4 Mejor a la derecha



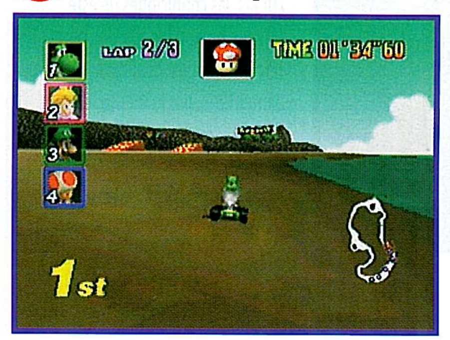
Poco después de salir te encuentras con este obstáculo. **El camino de la izquierda** parece más corto, pero en realidad **te lleva a unas curvas en "S"**. Mejor ve por la derecha: aunque es más largo, también es mucho más seguro. Luego, con un poco más de pericia, intentas el otro.



LONGITUD
- 691 metros

TIEMPOS DE REFERENCIA
- Novice: 2:01.30
- Intermediate: 1:49.14
- Advanced: 1:32.42

5 Marea baja



En la llegada a meta también puedes ahorrarte unos segundillos si andas avispado. Fíjate en la marea y **aprovecha el momento en que el agua retrocede para seguir en línea recta,** en lugar de trazar la curva de la playa. Pero hazlo sólo cuando no haya agua, que si no ya sabes lo que puede pasar.

6 Un camino secreto



Si decides no tomar el atajo de la cueva, te proponemos otro que es mucho más fácil. Sigue de frente hacia el agua y verás cómo **el nivel baja por arte de magia y aparece un brazo de arena** que te evita tener que trazar toda la curva. No te acostarás sin saber una cosa más.

KALIMARI DESERT

Este circuito tiene varias noticias buenas y una mala. Las buenas son los **atajos**. La mala, el Kalimari Express, un **tren de vapor capaz de pasarte por encima** si no frenas a tiempo.

1 Paso a nivel



El Kalimari Express cruza la carretera en dos puntos del trazado. Si ves que se acerca, frena con tiempo para que no te atropelle, pero **procura no quedarte parado** del todo. De esta forma podrás reemprender la marcha más rápido que los demás, y tomar ventaja.

2 Eslálom hacia la meta



Cuando veas **aparecer la pancarta de meta** en el horizonte, **activa un ítem-turbo** y sigue en línea recta **evitando el zig-zag de la carretera.** Si intentas hacerlo sin el poder del ítem, **la arena te frenará.** Pero si utilizas el turbo, puedes pegarle una pasada al rival en el último segundo.

LONGITUD
- 527 metros

TIEMPOS DE REFERENCIA
- Novice: 2:10.35
- Intermediate: 2:04.21
- Advanced: 1:58.24

3 Pegadito a la valla



Cuando **pases el segundo cruce con la vía del tren, desvíate a la izquierda y activa una estrella,** una seta o una triple seta. Sigue la valla hasta que vuelvas a encontrar la carretera, y así **te evitarás todo el recorrido de la curva.**

4 Curvas deslizantes a tope



En este circuito te vas a encontrar todas las facilidades del mundo para hacer derrapes, porque **casi todas las curvas son amplias y muy abiertas, aunque no se percibe con claridad la trazada.** En fin, tú sólo preocúpate de no pasarte con la velocidad o acabarás en la cuneta.

5 El túnel del tiempo

Este atajo sólo lo puedes coger en las dos primeras vueltas, y siempre que lleves una estrella. Cuando llegues al **segundo cruce con el tren, abandona la carretera y sigue la vía a la izquierda. Échate a un lado si te viene un tren de frente y activa la estrella justo antes de entrar en el túnel.** Si la estrella dura hasta la mitad, te contará una vuelta más. Cuando salgas, ve a la izquierda para volver a la pista.









FLOWER CUP

TOAD´S TURNPIKE

En este circuito **no sólo hay karts circulando** por la carretera. Te has colado en una autopista, y más te vale ceder el paso a los camiones si no quieres ver demasiado de cerca el dibujo de sus neumáticos.

1 Todas para ti



Las cajas que contienen los **items se encuentran en la cuneta de la carretera**, y además están colocadas en fila. Puedes aprovechar esta particularidad para **hacerle una pequeña faena a tus rivales**: cógelas todas y así los que vengan inmediatamente detrás tuyo se quedarán con las ganas.

2 Tráfico pesado





No hace falta que te digamos cómo está el tráfico en "Toad´s Turnpike". Conduce con precaución, porque **el más ligero roce con los vehículos pesados** que circulan por esta vía **hará saltar por los aires tu pequeño kart**.

SALIDA

LONGITUD

- 1036metros

TIEMPOS DE REFERENCIA

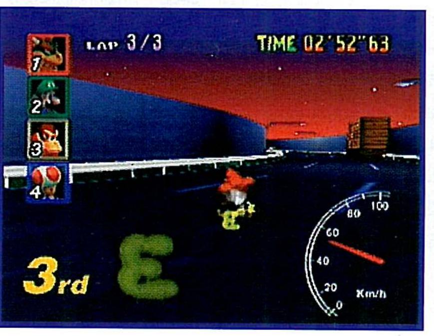
- Novice: 2:56.58
- Intermediate: 2:49.64
- Advanced: 2:43.51

3 Una ayudita para la cuesta



Este es un llamamiento para **usar la cabeza y no malgastar los items**. Si tienes un turbo, como la seta que aparece en la imagen izquierda, resérvalo para cuando llegue la cuesta arriba que hay al final de esta recta. Así evitarás perder velocidad respecto a los karts más potentes.

4 ¿Te atreves con los derrapes?



Para poder poner en práctica los **derrapes en "Toad´s Turnpike" debes tener siempre un ojo puesto en la carretera**. De lo contrario, lo más probable es que acabes estampado contra un autobús o un camión. El mejor sitio para hacerlos es la gran curva a la que te enfrentas justo después de la salida.

FRAPPE SNOWLAND

La **carrera se pone resbaladiza** cuando Mario y sus muchachos llegan a este escenario. El hielo ha cubierto la carretera, y además alguien se ha dedicado a plantar muñecos de nieve por todas partes.

1 Siembra de muñecos



Cuando te encuentres con el **grupo de muñecos que hay junto a la estatua helada de Mario**, ve en línea recta hacia la valla que hay al fondo. Tomándola como referencia podrás **pasar sin chocarte**, aunque si tienes una estrella puedes activarla para salir sano y salvo de este lugar.

2 Una travesía peligrosa





El **puente de madera** que hay antes de llegar a meta es **bastante peligroso**, porque no tiene vallas y puedes acabar en el agua si te descuidas lo más mínimo. Por eso es precisamente el **lugar ideal para dejar "olvidados" unos plátanos**. Si consigues **poner una fila en diagonal** alcanzarás un nivel de eficacia absoluto, con varias bajas en el bando rival, todos pidiendo el servicio de grúas Lakitu.

3 Aquí llegan las curvas



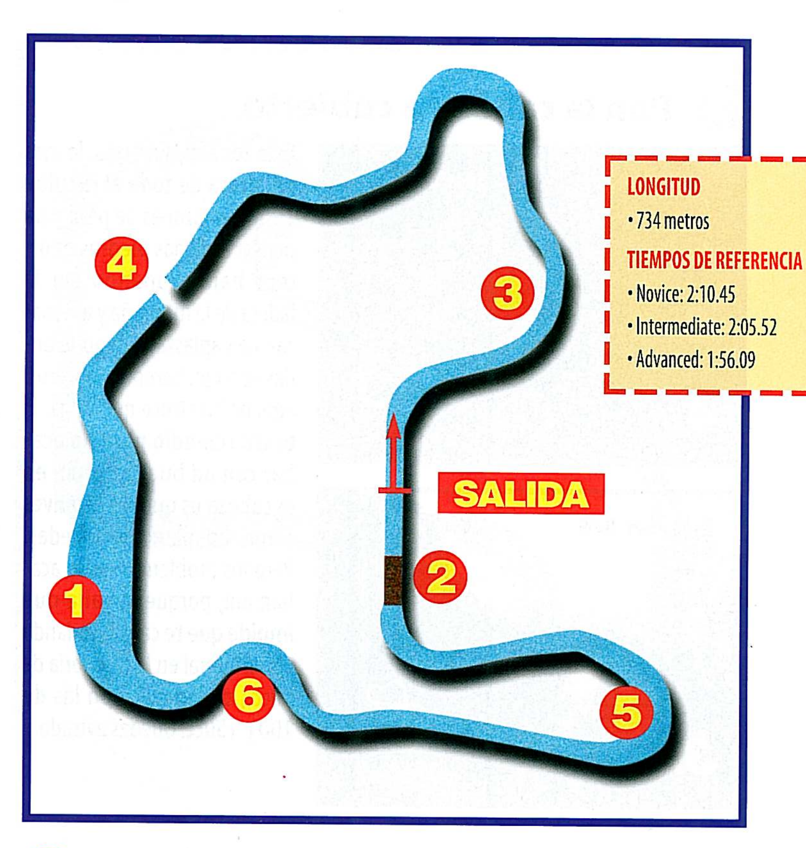


Inmediatamente **después de la salida viene un tramo con muchas curvas donde puedes conseguir una buena ventaja sobre tus rivales a base de derrapes**. Pero ándate con ojo, porque también aquí hay algunos muñecos de nieve estratégicamente colocados para que te dejes el parachoques de tu kart contra ellos.

4 ¡¡¡Allá vooooooy!!!



Si da la casualidad de que tienes un **ítem turbo** guardado en la recámara, cuando te acerques a esta zona **ponlo en marcha justo en la parte más alta de la pequeña cuesta**. De esta manera aprovecharás su impulso para **aterrizar más lejos que el resto de participantes** y así les tomarás ventaja fácilmente.



LONGITUD
- 734 metros

TIEMPOS DE REFERENCIA
- Novice: 2:10.45
- Intermediate: 2:05.52
- Advanced: 1:56.09

5 Desfiladero helado



Ya te habrás dado cuenta de que **justo antes de llegar a la meta hay un desfiladero** helado que, aparte de ser bastante estrecho, es un buen sitio para que realices un par de derrapes. Además, tiene la ventaja de que las paredes de los laterales te frenarán si pierdes el control.

6 Atajando por la colina



"Frappe Snowland" también esconde un **pequeño atajo que puedes tomar si tienes un ítem turbo.** Para cogerlo, tienes que activar el turbo antes de tomar la curva que viene después de la estatua de Mario. Sigue recto a través de la colina de enfrente, subiendo por el lugar donde está la valla, y atajarás un buen trecho. Pero no se te ocurra intentarlo sin turbo, porque Lakitu te pescará con su caña y te devolverá a la pista.



CHOCO MOUNTAIN

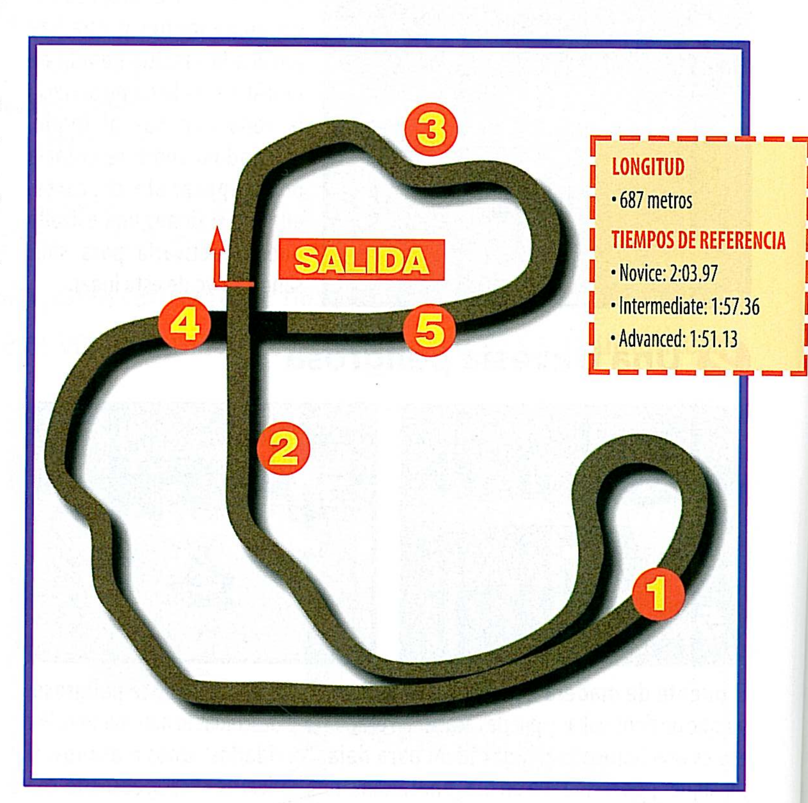
El genio que dijo que el ambiente de la montaña es bueno para la salud, seguro que jamás se había dado una vuelta por este **corto y abrupto circuito**. De haberlo hecho, **los pedruscos que llueven del cielo** le habrían obligado a cambiar de opinión al instante.

1 Pon la cabeza a cubierto





Esta zona es, sin duda, la más peligrosa de todo el circuito. Y existen razones de peso para pensar así: unas **piedras enormes bajan rodando** por la ladera de la montaña y amenazan con aplastarte si no te andas con ojo. Seremos sinceros: aquí no hay truco que valga. El **único remedio para no acabar con un buen chichón en la cabeza es que las esquives** como buenamente puedas. Pero los problemas no se acaban ahí, porque **la valla que impide que te caigas** rodando por el lateral en la categoría de 50cc., **desaparece en las de 100 y 150cc**. Quedas avisado.



LONGITUD
- 687 metros

TIEMPOS DE REFERENCIA
- Novice: 2:03.97
- Intermediate: 1:57.36
- Advanced: 1:51.13

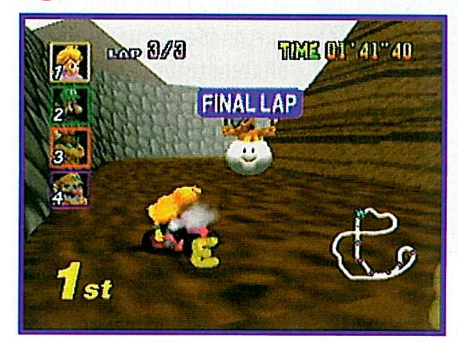
2 Bache va, bache viene





La **recta de entrada a meta está llena de pequeñas ondulaciones** que parecen inofensivas, pero que pueden convertir la amortiguación de tu kart en un colchón de muelles. Tienes que **tomarla bien centrado** si quieres evitar perder el control y chocarte contra las paredes laterales de la carretera.

3 Derrapes encadenados



¿Te apetece derrapar un poco? La **serie de curvas consecutivas que viene después de la meta** es el lugar perfecto para encadenar varios derrapes consecutivos. Es posible hacer tres en la primera curva y dos más una vez que superas la "S" que viene a continuación.

4 ¡Qué estrecho es esto!



La carretera es muy estrecha en "Choco Mountain", así que **las cáscaras de plátano** te pueden dar más de una alegría si sabes colocarlas en lugares estratégicos. **Un buen sitio, por ejemplo, es el interior del túnel.** Tú prueba a poner alguna ahí dentro y después nos cuentas qué tal te ha ido el experimento.

5 Aprovecha la recta



La zona donde se encuentra **el túnel es la única de "Choco Mountain" en la que hay una recta** en condiciones. Además está ligeramente cuesta arriba, así que no vendría mal que utilizases aquí un ítem turbo para ganar terreno. Por cierto, en esta parte también puedes **aprovechar para lanzar caparazones a tus rivales con garantías de hacer diana**, porque el resto del circuito es muy virado y resulta casi imposible atinar.

MARIO RACEWAY

El gran Mario corre en casa en este circuito. El **impecable estado del asfalto** y las **numerosas curvas** donde derrapar te ofrecen la **oportunidad ideal para volar hacia la meta.**

1 Se recomienda pisar la hierba



Ya sabemos que queda un poco gamberrete, y que como nos pillen los ecologistas nos van a correr a gorrazos, pero no nos lo podemos callar: en la **primera curva que te encuentras tras la salida puedes recortar por el césped** al mismo tiempo que haces un derrape.

2 Es más corto por la seta





Acortar por el espacio que queda entre la seta y la pared te puede salir bien y ahorrar unos segundillos, pero es un **camino muy arriesgado**. Antes tienes que hacer un **derrape para pasar entre las plantas carnívoras**, así que no lo intentes a menos que estés muy seguro de conseguirlo.

SALIDA

LONGITUD

- 567 metros

TIEMPOS DE REFERENCIA

- Novice: 1:38.16
- Intermediate: 1:33.36
- Advanced: 1:18.78

3 Antes de la meta, derrape



La **curva que viene antes de entrar en la recta de meta** también reúne todas las condiciones para robarle algún tiempo a tus contrincantes. Si quieres comprobarlo, **tómala haciendo un derrape** y, una vez más, no te cortes un pelo si tienes que pasar por encima del césped.

5 Un atajo para maestros





Este es posiblemente es el **atajo más difícil de tomar de todo el juego.** Cuando llegues al **punto más alto de esta subida** tienes que **activar un turbo y girar a la derecha**. Si lo haces en el punto justo y en el momento adecuado, pasarás por encima del muro y te **saltarás medio circuito por la cara.**

4 Pasando de la arena







Si tienes un **ítem turbo o una estrella** puedes utilizarlos para **atravesar en línea recta la curva en "S" que te encuentras antes de entrar en la tubería.** Pero recuerda que si pasas por la arena sin usar un ítem te quedarás frenado, así que no se te ocurra intentarlo sin el ítem de marras.



STAR CUP

WARIO STADIUM

El canalla de Wario posee un **larguísimo circuito**, más propicio **para el motocross que para los karts**. ¡Písale fuerte y ten cuidado con los baches!

SALIDA

LONGITUD
- 1.591 metros

TIEMPOS DE REFERENCIA
- Novice: 4:31.45
- Intermediate: 3:00.56
- Advanced: 2:23.69

1 Vueltas en siete segundos





Las **ondulaciones del terreno** que hay **después de la meta** son la clave de uno de los mejores **atajos del juego.** Tienes que llegar a la parte más alta de cualquiera de ellas en ángulo de 90º con el muro de la izquierda, y presionar el **botón R** justo antes de tocarlo para saltar por encima. Una vez al otro lado, date la vuelta y repite la operación dirigiendo tu kart a la derecha de la pancarta de meta. Es difícil, pero permite dar cada **vuelta al circuito en siete segundos** aproximadamente.

2 ¡Que les parta un rayo!



Si quieres fastidiar realmente a tus rivales, espera a **conseguir el ítem del rayo** y guárdalo para **cuando estén subiendo la rampa** que precede al gran salto de este circuito. Al **hacerse enanos** no llegarán al otro lado, sino que **se caerán abajo** y perderán un montón de tiempo.

3 Terreno propicio



La amplitud y anchura de estas pistas propician los **derrapes en algunas de sus generosas curvas.** En la que viene tras la meta, por ejemplo, puedes **hacer un "power slide" de la casa y activar el turbo** al llegar a la cuesta que encuentras después.

4 Carretera peligrosa



Como este es un circuito de motocross, la pista tiene varios tramos con ondulaciones. Nuestro consejo es que **procures ir por el centro de la carretera cuando los atravieses.** Si no lo haces, que sepas que te estás **arriesgando a perder el control** de tu vehículo y acabar chocando contra la pared.

5 La peor curva



La **última curva** antes de entrar en la recta de meta **es la más complicada** de todo el circuito. Puedes **tomarla haciendo un derrape**, pero como es muy cerrada será mejor que **presiones repetidamente el botón R** para no salirte del trazado.



SHERBET LAND

Sólo a los pilotos de «Mario Kart 64» se les ocurre lanzarse a toda velocidad por una **carretera helada**. Es un espectáculo tan insólito que ni siquiera los pingüinos querrán perdérselo.

1 Más listo que ellos



El hielo de la pista está lleno de **esquinas angulosas** que te pueden servir para ganar un poco de tiempo si sigues esta táctica: en vez de rodearlas por completo, **sáltalas con el botón R**. Pero tampoco seas demasiado optimista con la distancia, porque **puede ocurrir que acabes en el agua.**

2 ¿Izquierda o derecha?





Al llegar al **iceberg que está en medio de la carretera** tienes dos opciones: la **izquierda es el camino fácil**, y además tiene varios items. En la ruta de la derecha sólo hay uno, pero el camino es **tan estrecho que resulta ideal para soltar algún plátano** y que se resbalen los que vengan detrás. Esta estrategia es válida sobre todo en las carreras contra tus amigos.

3 Vigila la pareja de pingüinos



Hay **dos pingüinos haciendo guardia a la entrada de la cueva.** Si cuando aparecen en la lejanía están en el centro de la pista, al acercarte se moverán hacia los lados. En cambio, se deslizarán hacia el centro de la pista si están cada uno a un lado de la entrada. Entonces **pasa por la izquierda** para esquivarlos.

4 Cuatro columnas



En el interior de la cueva, debes dejar atrás cuatro columnas con un par de pingüinos girando alrededor. La **mejor forma de pasarlas es por la derecha de las dos primeras y por la izquierda de la tercera y la cuarta.**



LONGITUD
- 756 metros

TIEMPOS DE REFERENCIA
- Novice: 2:14.03
- Intermediate: 2:07.44
- Advanced: 1:58.63

5 Los peligros de la pista





Es casi una obviedad decirlo, pero dos de los mayores peligros de Sherbet Land son los **pingüinos que corretean** y se deslizan por la pista, y el hecho de que **la carretera esté helada.** Ten cuidado con los resbalones y procura no caerte al agua si no quieres salir convertido en el cubito de hielo más veloz del mundo.

6 ¿Dónde derrapar?

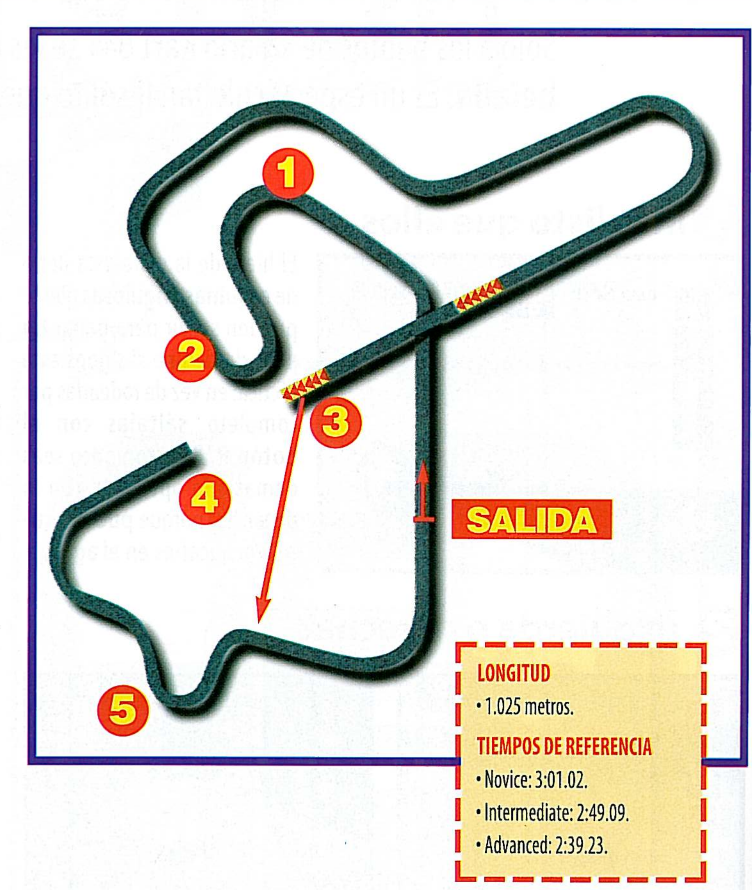


El firme deslizante no ayuda mucho con los derrapes, pero hay un par de lugares en los que puedes intentarlo. El primero es **la salida del túnel**, y el otro **la última curva que hay justo antes de llegar a la meta.**



ROYAL RACEWAY

La princesa se ha construido en el jardín de su castillo un **magnífico circuito con una pista perfecta**. Lástima que se encaprichase con el **lago del centro**.



LONGITUD
- 1.025 metros.

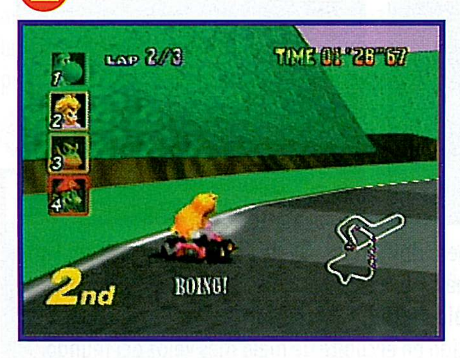
TIEMPOS DE REFERENCIA
- Novice: 3:01.02.
- Intermediate: 2:49.09.
- Advanced: 2:39.23.

1 Sal derrapando



En este circuito no tienes que esperar ni un segundo para poner en marcha tus derrapes. Justo **después de la salida vienen un par de curvas que te pueden poner a la cabeza de la carrera** si sabes tomarlas bien. Sólo debes tener cuidado con el peralte hacia dentro que tiene la carretera, porque **al más mínimo descuido te darás un chapuzón en el lago**. Y ya sabes, como Lakitu es un poco lento con su caña de pescar, lo que parecía una salida majestuosa puede convertirse en un billete para el furgón de cola.

2 No temas a las curvas cerradas



En Royal Raceway existen algunas curvas tan cerradas que cualquier conductor descuidado puede salirse de la carretera a poco que pierda la concentración. Pero ése no es tu caso, porque tú **ya sabes que tienes que pulsar el botón R repetidamente** para que todo vaya como la seda.

3 Todos al agua



Este circuito también tiene un **salto bastante grande**, así que puedes poner en práctica el **viejo truco del rayo**. Si tienes el ítem a punto, utilízalo **cuando tus rivales atraviesen el tramo de asfalto** que hay entre las flechas que te impulsan, y disfruta viéndoles caer al agua.

4 Listos para el aterrizaje





Para tener **un aterrizaje perfecto** después del salto, presiona el **botón R** justo **cuando veas que tu sombra aparece sobre el asfalto.** Si eres un intrépido, además puedes **intentar este difícil atajo en la categoría de 150cc.**: derrapa cuando estés sobre las flechas impulsoras y gira todo a la izquierda al saltar. Si consigues tocar la orilla del otro lado del lago, Lakitu te recoge y te pone sobre la pista. Otra cosa: el **camino de arena que sale a la derecha y lleva al castillo** está muy bien para hacer turismo, pero olvídate de él si quieres ganar la carrera.

5 Colina arriba



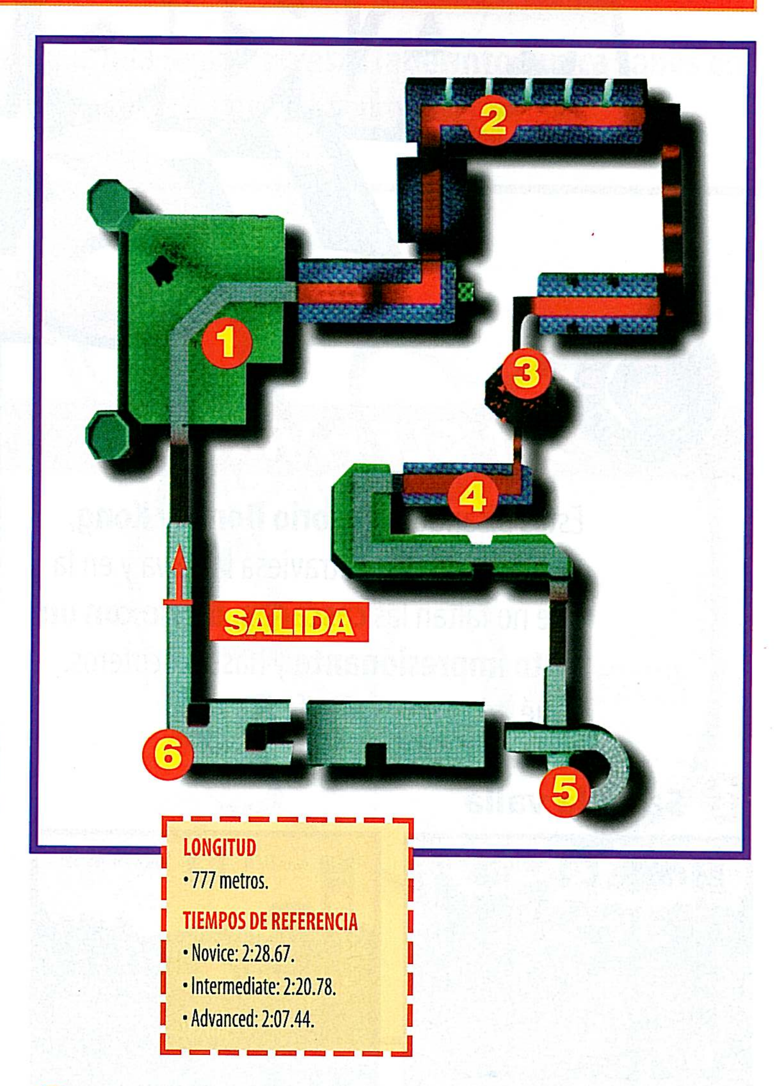


Puedes **ahorrarte esta curva** si activas un turbo y subes por la colina. Haciéndolo, te **plantarás en la entrada a la recta de meta** en un santiamén.



BOWSER'S CASTLE

El castillo del rey de los koopas te abre sus puertas. Dentro esperan **largos corredores** llenos de thwomps, unos **bloques de piedra** que sueñan con aplastar tu kart.



LONGITUD
- 777 metros.

TIEMPOS DE REFERENCIA
- Novice: 2:28.67.
- Intermediate: 2:20.78.
- Advanced: 2:07.44.

1 Arrasa el jardín



Haz un **derrape para acortar por el césped** cuando llegues a la primera curva. El jardinero está de vacaciones, así que no te preocupes, que nadie te va a echar la bronca. Eso sí, ten **cuidado de no chocarte con los árboles**, porque frenan tu carrera hacia el éxito.

2 Con la piedra hemos topado





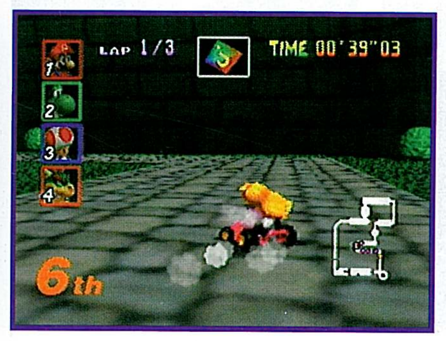
Los **Thwomps guardan la entrada** al castillo de Bowser. Hay dos en la categoría de 50cc. y cuatro en las de 100 y 150cc. Es mejor que **vayas por fuera de la alfombra para evitarte problemas** con ellos.

3 El puente y la lava



Este **puente de madera tan estrecho** es uno de los lugares más peligrosos del castillo. Ten cuidado a la salida de la curva que le precede, porque es fácil perder el control y caerse a la lava. De todas formas, que sepas que **también es un buen lugar para dejar algún plátano que otro**.

4 ¡Menuda curva!



Un veterano como tú seguro que ya no se asusta al entrar en curvas como ésta, pero de todas formas te recordamos que es **conveniente usar el botón R** para que no haya disgustos al tomarla.

5 Carretera en espiral



Si no te has mareado antes, en esta subida en espiral puedes arriesgarte a hacer un **derrape. Desde luego, la longitud de la curva es propicia** para ello. Pero **ten cuidado cuando actives el turbo**, porque con la fuerza tu kart se descontrola un poco y te puedes ir directo contra el muro lateral.

6 Antes de llegar a meta



Antes de llegar a la línea de meta todavía tienes tiempo y espacio para arañarle unos segundos a tus contrincantes. ¿Cómo? Bueno, prueba a **hacer otro derrape en esta curva** y verás que teníamos razón.



SPECIAL CUP

JUNGLE PARKWAY

Estás pisando **territorio Donkey Kong**, una carretera que atraviesa la selva y en la que no faltan las **cascadas, un río con un salto impresionante** y hasta cocoteros. ¿Qué, te apuntas al safari?

SALIDA

LONGITUD
- 893 metros

TIEMPOS DE REFERENCIA
- Novice: 2:37.23
- Intermediate: 2:27.89
- Advanced: 2:13.38

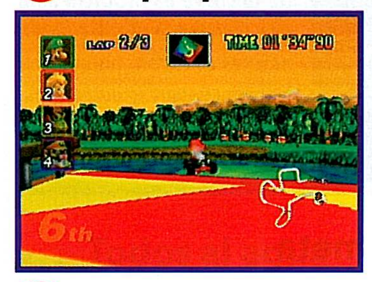
1 Salta la valla





En lugar de coger **la espiral que te lleva hasta el puente** desde el que saltas a la otra orilla, acorta campo a través y **salta la valla en el punto en que comienza la rampa**. Tienes que calcular bien el momento del salto y tener cuidado con los cocos que te lanzan en cuanto sales del circuito.

2 Un poquito a la izquierda



Cuando estés subiendo por la rampa, gira tu kart ligeramente a la izquierda para **ganar un poco de terreno en el aterrizaje**. Pero tampoco te pases, porque si intentas un salto demasiado largo acabarás en el agua o incluso puede que **incrustes tu kart en el barco que navega por el río.**

3 El rayo que no cesa



Todavía no nos movemos de la famosa **rampa, porque es el lugar más indicado para fastidiar** a tus rivales. Si consigues un **rayo, utilízalo cuando tus rivales pasen por aquí**. Se volverán pequeños y harán un salto ridículo que dará con sus huesos en el río.

4 Mejor por el campo



Ya te habrás dado cuenta de que si te sales en este circuito, recibirás **golpes desde todos los cocoteros** que rodean el camino. Bien, pues la única forma de remediarlo consiste en **activar un turbo**, pero es que si además lo haces en este punto de la pantalla, **conseguirás atajar unos metros.**

5 Sin escapatoria



El **puente colgante de madera** que hay a la entrada del túnel es un lugar perfecto para **tender una trampa** a los otros pilotos. Date cuenta de que si plantas aquí una hilera de plátanos o **algún ítem falso,** ellos no podrán apartarse, así que ponte manos a la obra y prepárate para decirles adiós.

6 Gánales en el túnel



A la **salida del túnel** te espera una larga cuesta arriba que te obliga a dar un rodeo si pretendes cogerla desde el principio. Es mejor que **inicies un derrape y aproveches el impulso del turbo** para tomarla más o menos a la mitad y así atajar unos metros.

YOSHI VALLEY

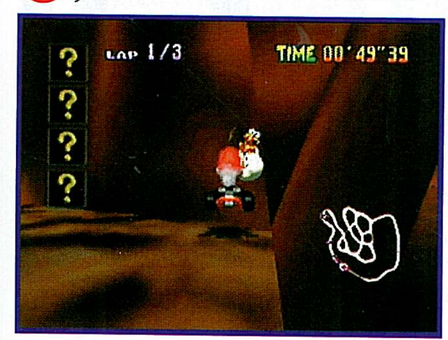
El circuito de Yoshi plantea un gran dilema: ¿qué ruta seguir? **En este laberinto nunca sabes en qué puesto vas.** Si no quieres tener problemas, sigue la ruta que te proponemos.

1 Peligro de pinchazos

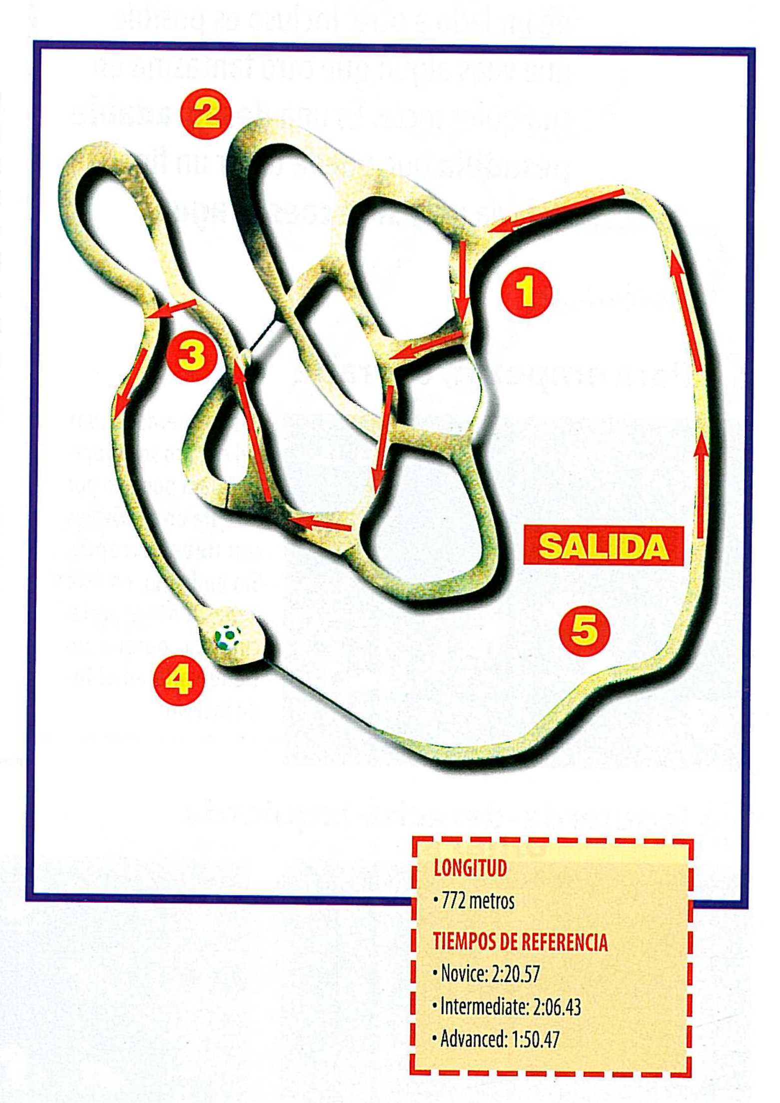


Entre la fauna autóctona de este circuito se encuentran unos **pequeños erizos**, y no hace falta que te digamos lo que le puede ocurrir a tus neumáticos si pisas alguno. Debes andarte con ojo en todo momento, a menos que tengas una **estrella que te convierta en invulnerable**.

2 Ni un solo descuido



Cuando Yoshi construyó su circuito lo llenó de desvíos, pero no se preocupó de hacer la pista un poco más ancha. Ni siquiera le puso suficientes vallas laterales de protección, por lo que a veces **es preferible que frenes un poco** antes de pasarte con la velocidad y caerte por un precipicio.



LONGITUD
- 772 metros

TIEMPOS DE REFERENCIA
- Novice: 2:20.57
- Intermediate: 2:06.43
- Advanced: 1:50.47

3 ¿Te atreves con este salto?





Te vamos a enseñar un **atajo arriesgado**, pero que merece la pena. Cuando pases por este punto del recorrido **fíjate en la valla de la derecha** y, cuando acabe, **salta a la izquierda para caer en la carretera** que transcurre paralela. Utiliza el botón **R para poner tu kart** en la dirección correcta.

4 El huevo de Yoshi





Es tan grande que no hace falta que te digamos dónde está, pero al menos te vamos a dar un consejo para que no te des de bruces con él. **Conforme te aproximes, frena un momento y fíjate hacia qué lado se mueve.** Pasa por el otro y procura entrar en el puente correctamente.

5 El largo camino hacia la meta





Antes de la línea de meta viene una **amplia curva que te da varias opciones para sacarle ventaja a tus rivales.** La primera es que seas un piloto educado y vayas por la pista, pero haciendo un **derrape tras otro** claro. La otra opción que tienes es atajar por el interior, y con lo de "interior" nos referimos a ir **literalmente por el césped**. Para hacerlo sin ningún problema, procura tener **un turbo preparado**, y así tu kart no se frenará cuando te salgas de la pista.



BANSHEE BOARDWALK

Ha caído la noche, se oyen ruidos extraños y los murciélagos revolotean de un lado a otro. Incluso es posible que veas algún que otro fantasma en cualquier recta. Es una **desagradable pesadilla** que puede tener un final todavía peor **si te caes al agua**.

SALIDA

LONGITUD
- 747 metros.

TIEMPOS DE REFERENCIA
- Novice: 2:14.41.
- Intermediate: 2:07.42.
- Advanced: 1:59.60.

1 Para empezar, derrape



Las primeras curvas del circuito son propicias para ponerte por delante de tus rivales con **unos derrapes**. Sin embargo, en ésta debes tener especial cuidado, porque **no tiene valla en el lado interior**.

2 Izquierda-derecha-izquierda







Estas "S" **son el tramo más peligroso del circuito**, porque tampoco tienen barandillas laterales. Conviene que las **tomes a una velocidad prudente**, ya que al final resulta que eso de que las imprudencias se pagan es cierto, y por querer correr lo más seguro es que acabes en brazos de Lakitu. Pero bueno, si aun así te sientes torero o vas un poco apurado en la última vuelta, puedes intentar **pasar en línea recta salvando los huecos con un par de saltos**.

3 Atrápame ese murciélago



A la entrada de la **mansión encantada** siempre aparece una **bandada de murciélagos** revoloteando, que te pueden frenar el avance. Por cierto, si **reduces a tus rivales con un rayo** en este lugar, el golpetazo de un "chupasangre" les dejará fuera de combate.

4 Un agujero en el suelo



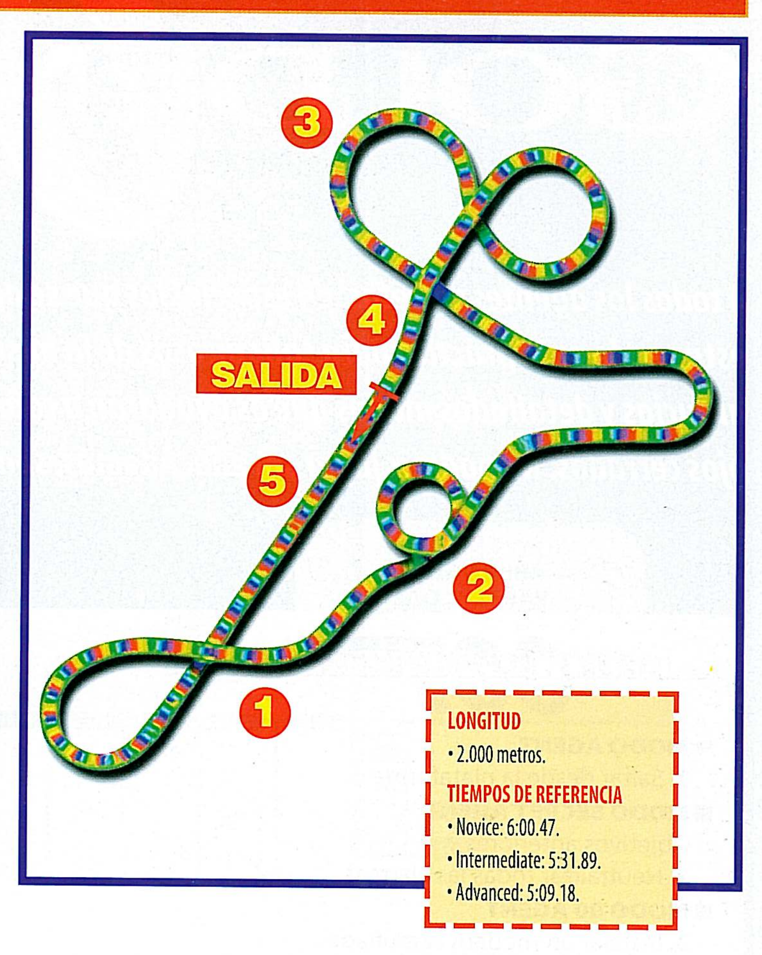


La **flecha que hemos dibujado en el mapa** te indica el camino que debes seguir en el interior de la casa. Al principio puedes optar entre ir por la **derecha de la columna**, o **saltar el agujero del suelo** si prefieres pasar por la izquierda.



RAINBOW ROAD

La campanada final de «Mario Kart 64» es este **kilométrico circuito con la pista de color arcoiris**. Aquí cuenta la velocidad más que nunca, porque la **carretera es ancha** y **no tiene un solo bache** que te moleste para conducir.



LONGITUD
- 2.000 metros.

TIEMPOS DE REFERENCIA
- Novice: 6:00.47.
- Intermediate: 5:31.89.
- Advanced: 5:09.18.

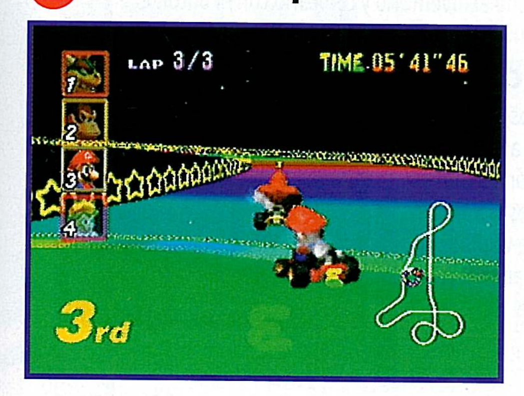
1 Chomp a la vista





Si has jugado a otros cartuchos de Mario seguro que conoces a los Chomps, unas **criaturas de color negro, forma redonda y hambre feroz**. Te esperan varios, agazapados en diferentes lugares del circuito, para poder **meterle un buen bocado a tu vehículo**. Pero no te alarmes: otra de sus características es que se **mueven con bastante lentitud**, así que basta con que te fijes en ellos con la distancia suficiente para poder esquivarlos.

2 Siete derrapes



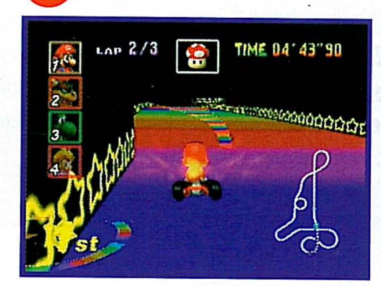
Esta curva tan cerrada te da la oportunidad de **encadenar hasta siete derrapes** seguidos para despegarte de tus rivales. **Activa los turbos** tan rápido como puedas para hacer el siguiente sin dejar escapar un solo segundo.

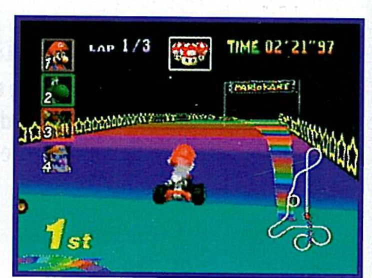
3 Confía en el "quitamiedos"



"Rainbow Road" es el circuito más largo de todo el juego, pero tiene una **valla de protección que lo recorre de principio a fin.** Es casi imposible salirse de la pista, pero si tienes suerte y puntería puedes llegar a **echar a algún piloto despistado lanzándole un caparazón.**

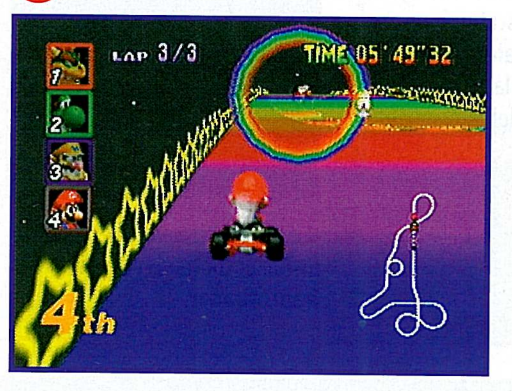
4 La cuesta no cuesta tanto





En este circuito, tan pronto estás deslizándote cuesta abajo como **subiendo las cuestas más empinadas. La que hay justo antes de la meta** se las trae, pero puedes salvarla si **guardas algún turbo** hasta el momento adecuado. Eso sí, ándate con ojo, porque inmediatamente **después de la pancarta de meta la carretera desciende en picado** y puedes salir volando sin control.

5 ¡Píllales en la subida!



Cualquier **parón en plena subida** puede resultar fatal, sobre todo para los karts que tienen menos potencia. Por eso debes **aprovechar la cuesta arriba para atizar a tus rivales** con un rayo o un caparazón. Verás cómo les cuesta reanudar la marcha.

GOLDENEYE 007

A todos los agentes secretos, en especial los que se apodan Bond. Nintendo Acción pone en marcha una estupenda guía práctica para salir airosos de la misión "GoldenEye". En ella ofrecemos consejos, argucias y detallados mapas que os ayudarán a completar todas las misiones del juego casi con los ojos cerrados. No podréis jugar sin ella. Además, son órdenes de M.

MISIÓN 1
ARKANGELSK
PARTE 1: DAM

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

MODO AGENT
1. Saltar desde la plataforma.

MODO SECRET AGENT
Objetivos anteriores y
2. Neutralizar todas las alarmas.

MODO 00 AGENT
3. Instalar un módem camuflado.
4. Interceptar copia de seguridad de los datos.

1 Saltar desde la plataforma

El lugar desde el que debes saltar se encuentra **frente a la segunda torre de vigilancia de la presa (la del centro de las 3** que hay). Acércate al borde y saltarás automáticamente.

GUÍA DE COLORES
- DIFICULTAD BAJA
- DIFICULTAD MEDIA
- ALTA DIFICULTAD

2 Neutralizar todas las alarmas



Existen **4 alarmas** que debes neutralizar a tiro limpio. La primera está en la **sala junto a la valla metálica.** Las otras tres las encontrarás en cada una de las torres de vigilancia de la presa.

3 Instalar un módem camuflado

El **terminal de ordenador** al que debes conectar el módem se encuentra en la **parte de atrás de la caseta donde está la primera alarma.** Tienes que elegir el módem desde el inventario y colocarlo con el botón Z.

4 Interceptar copia de seguridad de los datos

Para interceptar los datos, primero tienes que **localizar los archivos informáticos.** Su posición es subterránea y accederás a ellos si **bajas por la primera torre de vigilancia** de la presa hasta los sótanos, y giras luego hacia la **izquierda.**

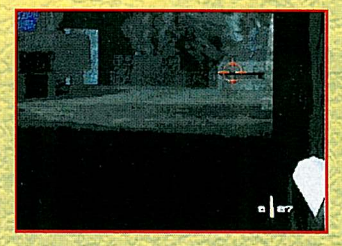


LOS CONSEJOS DE M

•En el modo Agent descubrirás un **chaleco antibalas** en la **torre número 2** del campamento.



•En la torre número 1 del campamento encontrarás el **fusil de francotirador.**



•El búnker es menos peligroso si terminas con su ocupantes **desde lejos con el fusil** de francotirador.



•**No existe llave para la verja metálica.** Tendrás que volar de un tiro el candado.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

MODO AGENT

1. Alcanzar la entrada del área del laboratorio.
2. Reunirse con 006.
3. Destruir los tanques de almacenaje en "Bottling Room".
4. Impedir que disparen a los científicos.

MODO SECRET AGENT

Objetivos anteriores y

5. Contactar con el Agente Doble.

LEYENDA

- A-A ESCALERAS CONECTADAS
- B-B ESCALERAS CONECTADAS
- 4 LOCALIZACIÓN DE LOS CIENTÍFICOS
- 5 POSICIONES POSIBLES DEL AGENTE DOBLE

INICIO

CONDUCTOS DE VENTILACIÓN

A

ASEOS

A

C

B

LOS CONSEJOS DE M

- El **sigilo es primordial** en la primera parte de esta fase. Usa tu **pistola con silenciador** y no permitas que los enemigos disparen, o el ruido alertará a los demás guardias.
- **Si te quedas sin minas,** no te quedará otro remedio que usar tu pistola para destruir los tanques de almacenaje.

5 Contactar con el Agente Doble

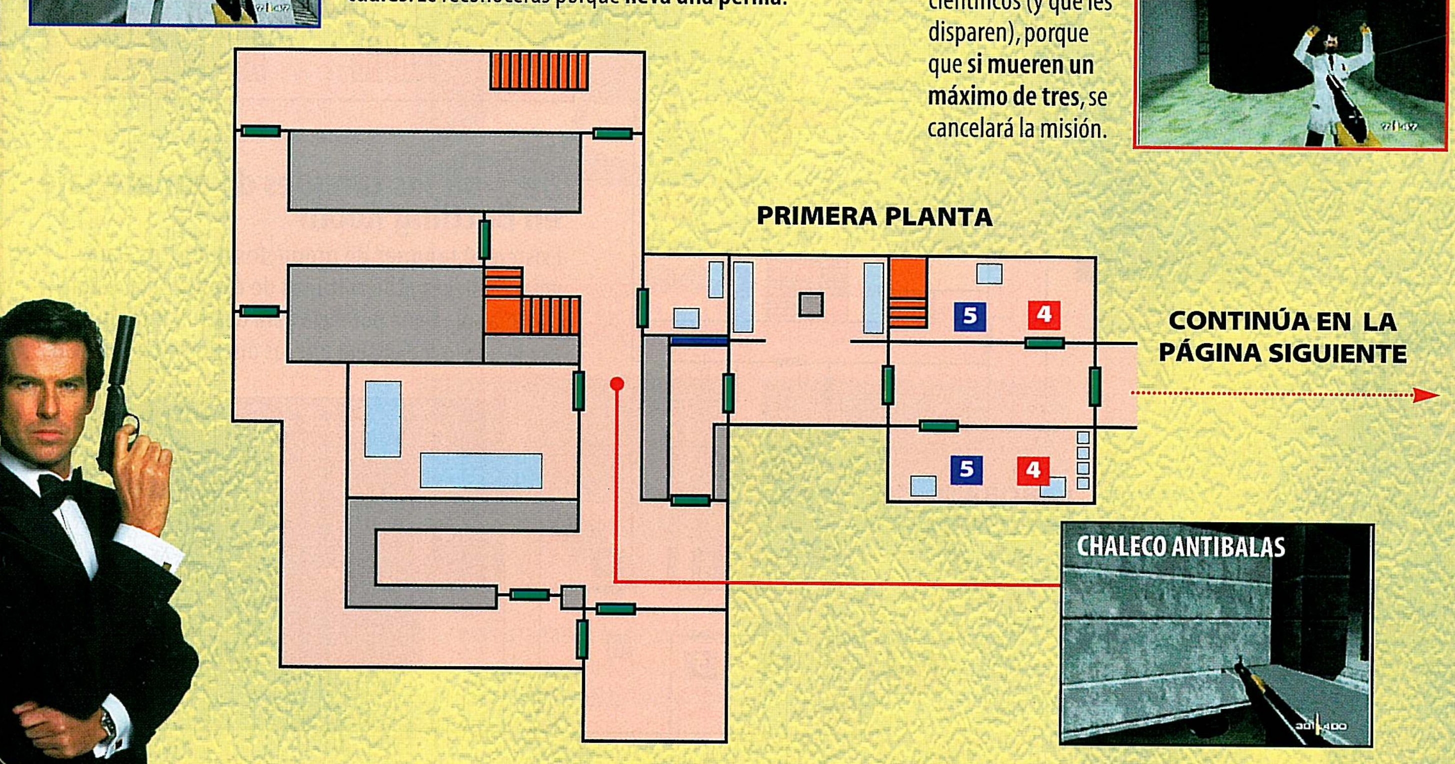


El **Dr. Doak** es en realidad un agente doble que te facilitará la misión, proporcionándote un **descodificador para la puerta de acceso a Bottling Room.** El Dr. es un tipo muy nervioso y nunca se encuentra en el mismo sitio. Aún así, en el mapa **hemos colocado sus ubicaciones más habituales.** Le reconocerás porque **lleva una perilla.**

4 Impedir la muerte de los científicos



Evita disparar a los científicos (y que les disparen), porque que **si mueren un máximo de tres,** se cancelará la misión.

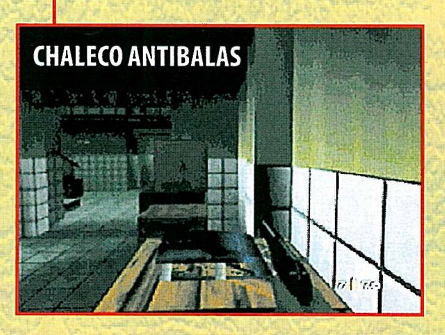


PRIMERA PLANTA



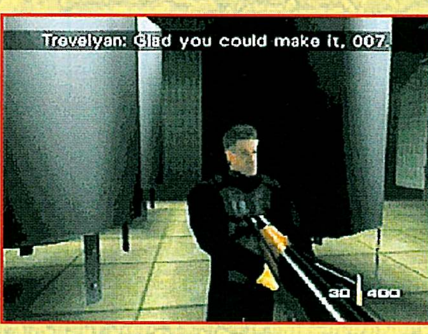
1 Alcanzar la entrada del área del laboratorio

El **laboratorio está en la primera planta**, cerca del lugar donde se encuentra la Keycard A. Sólo queda traspasar la puerta de acceso para **completar la misión.**

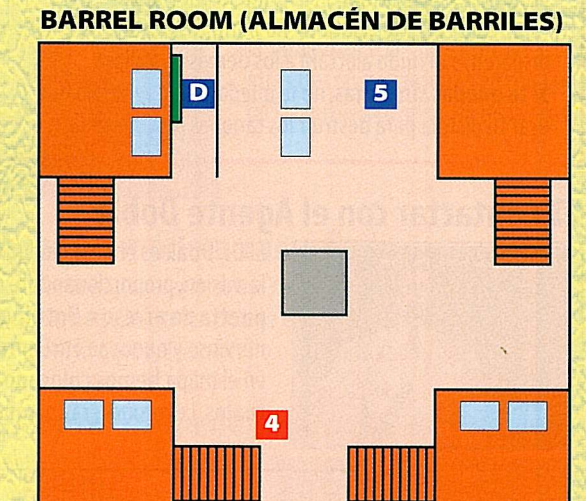


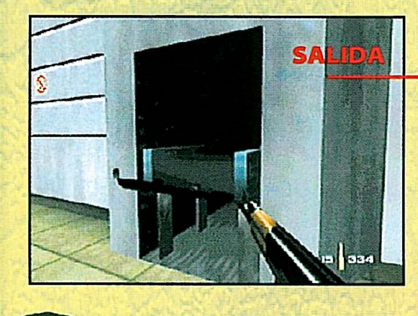
2 Reunirse con 006

El agente 006 ha llegado antes que tú a la sala de los tanques de almacenaje. **Habla con él y asegúrate de que no haces estallar los depósitos** hasta que se haya alejado de la zona.




BARREL ROOM (ALMACÉN DE BARRILES)



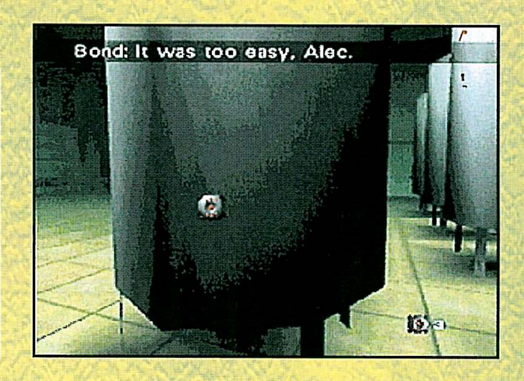






3 Destruir los tanques de almacenaje en Bottling Room

Existen **10 tanques de productos químicos.** Para volarlos, debes utilizar **minas de explosión** a distancia. Una sola tiene potencia para destruir **2 tanques,** por lo que lo mejor será que las distribuyas en zig zag.



OBJETIVOS DE LA MISIÓN

MODO AGENT
1. Encontrar la llave de encendido del avión.
2. Escapar en el avión.

MODO SECRET AGENT
Objetivos anteriores y
3. Destruir la Batería de Misiles.

MODO 00 AGENT
Objetivos anteriores y
4. Destruir los emplazamientos de cañones.

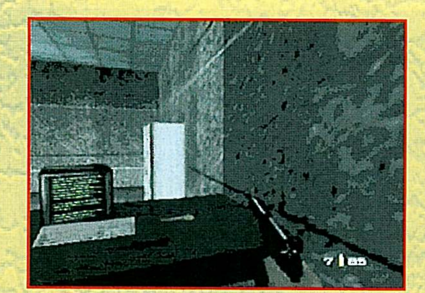
4 Destruir los emplazamientos de cañones

Hay **3 emplazamientos** de cañones en esta fase. El **primero está hacia la mitad de la pista**, en el lado izquierdo. Las otras 2 las verás al final, en **cada una de las 2 esquinas.** Debes utilizar **el carro de combate.**



1 Encontrar la llave de encendido del avión

La susodicha llave se encuentra en la **caseta que ves en cuanto sales al exterior, en el lado izquierdo.** Ten cuidado porque hay dos guardias custodiándola.



2 Escapar en el avión

Para cumplir este objetivo, simplemente tienes que **colocarte frente a la puerta del avión y pulsar el botón B.** En la pantalla aparecerá una sorprendente secuencia del despegue.



3 Destruir la Batería de Misiles

Se encuentra **justo delante del avión.** Te resultará más sencillo acabar con ella si llevas el **carro de combate**; de lo contrario, tendrás que **usar las granadas.**



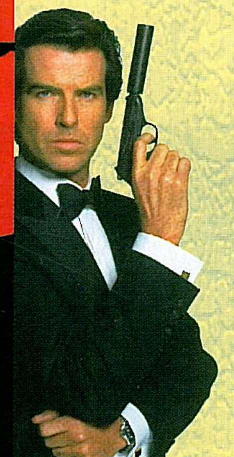
EL CARRO DE COMBATE



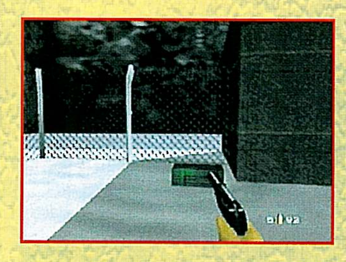




Uno de los atractivos de esta misión es que podemos utilizar un carro de combate. No sólo te divertirá pilotarlo, sino que además podrás aprovecharte de su potente cañón y de su capacidad para arrollar a los peatones...



LOS CONSEJOS DE M



•Hay **más granadas** en la parte de atrás del edificio donde está oculta la llave de encendido del avión.



•¡¡Uy!! ¿Habíamos dicho dónde está el **carro de combate? Pues en el exterior**, en el lado derecho.



•En el mismo pasillo donde empiezas la fase, encontrarás **minas con temporizador y granadas.**



OBJETIVOS DE LA MISIÓN

MODO AGENT

1. Desconectar la antena de comunicación.
2. Entrar en la base a través de la torre de ventilación.

MODO SECRET AGENT

Objetivos anteriores y

3. Conseguir la llave de la caja fuerte.
4. Robar los planos del búnker.

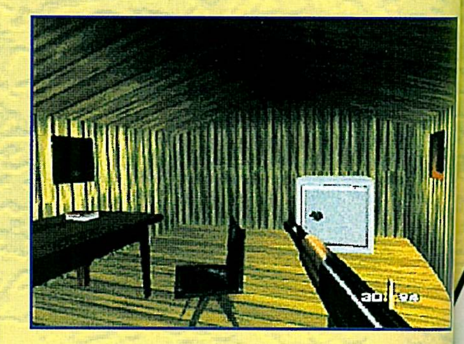
LOS CONSEJOS DE M

- Algunas cabañas cuentan con **sistema de vigilancia por vídeo y alarmas sonoras.** Asegúrate de haber eliminado ambos mecanismos antes de introducirte por la torre de ventilación.
- Los **francotiradores** tienen **predilección por los lugares altos.** Así que ya sabes hacia dónde tienes que apuntar en cuanto te hagas con un bonito fusil de mira telescópica.
- En cuanto desconectes las comunicaciones, **selecciona un arma de tiro rápido** ya que la el ataque de los guardias va a ser constante.
- Las **cabañas son lugares excelentes para conseguir municiones.** Sólo hay que permanecer en el quicio de la puerta y defender el único punto por el que te pueden atacar. Luego toca recolectar...



4 Robar los planos del Búnker

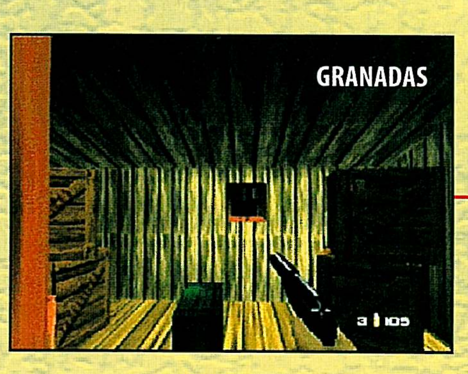
Una vez que te has hecho con la llave, **dirígete a la cabaña de la izquierda en la zona vallada.** Dentro encontrarás la caja donde están ocultos los planos del búnker subterráneo.



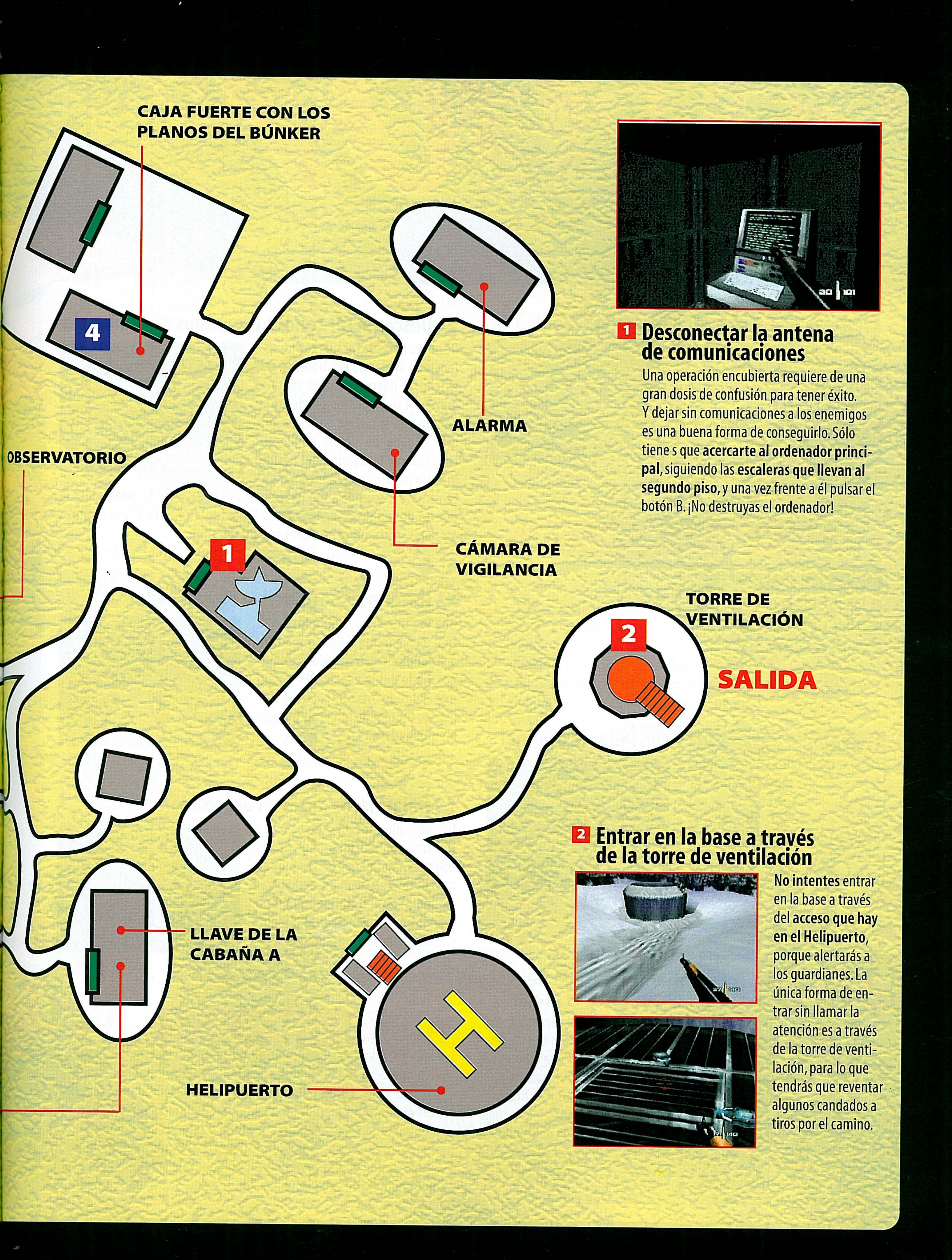


3 Conseguir la llave de la caja fuerte

La llave de la caja fuerte que guarda los planos está en la **casa que hay en el desvío de la derecha, en la segunda intersección del camino principal.** No sólo está fuertemente protegida, sino que además tendrás que **localizar antes otra llave para abrir la caseta.**







1 Desconectar la antena de comunicaciones

Una operación encubierta requiere de una gran dosis de confusión para tener éxito. Y dejar sin comunicaciones a los enemigos es una buena forma de conseguirlo. Sólo tiene s que **acercarte al ordenador principal**, siguiendo las **escaleras que llevan al segundo piso**, y una vez frente a él pulsar el botón B. ¡No destruyas el ordenador!

2 Entrar en la base a través de la torre de ventilación

No intentes entrar en la base a través del **acceso que hay en el Helipuerto**, porque alertarás a los guardianes. La única forma de entrar sin llamar la atención es a través de la torre de ventilación, para lo que tendrás que reventar algunos candados a tiros por el camino.

GOLDENEYE 007

MISIÓN 2
SEVERNAYA
PARTE 2: BÚNKER

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

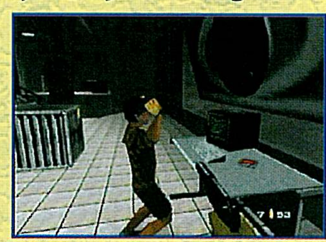
- **MODO AGENT**
  1. Copiar la llave Goldeneye. Dejar la original.
  2. Fotografiar la pantalla con el mapa.
- **MODO SECRET AGENT**
  Objetivos anteriores y
  3. Desconectar los equipos de vigilancia.
- **MODO 00 AGENT**
  4. Hacer que Boris active el ordenador.
  5. Bajar datos desde el ordenador.

GUÍA DE COLORES

- DIFICULTAD BAJA
- DIFICULTAD MEDIA
- ALTA DIFICULTAD

1 Copiar la llave Goldeneye. Dejar la original

El programador **Boris se ha dejado la Llave Goldeneye sobre su mesa,** frente al ordenador. La necesitas, pero no te la puedes llevar por que se darían cuenta de tu presencia. Por fortuna, "Q" te ha proporcionado un **útil aparato para copiarla.** Hazlo y deja la original.





2 Fotografiar la pantalla de vídeo que muestra el mapa

En la pantalla principal de vídeo se hallan **representadas todas las localizaciones que el MI6** necesita para acabar con la amenaza del Goldeneye. Usa la **cámara de fotos que hay en tu inventario** y asegúrate de que **no dejas ninguna parte de la pantalla fuera de cuadro.**



3 Desconectar todos los equipos de vigilancia

De nuevo necesitas acabar con los sistemas de vigilancia electrónica **para evitar ser descubierto.** La **cámara número 1** la puedes romper **desde la ventana de la puerta** de la sala que está al lado de donde empiezas. Luego, desde la **esquina del pasillo inferior** puedes atacar a **la cámara 2.** La **cámara 3** se pone a tiro (si te agachas, claro) desde la **ventana de la puerta de la sala de ordenadores.** Y por fin, la **cámara 4** la encuentras escaleras arriba, **sobre una pequeña plataforma.**



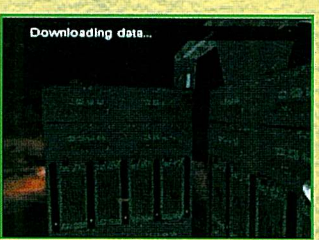
4 Hacer que Boris active el ordenador

Una vez que limpies de soldados la zona, ponte **frente a Boris** y solicítale que **ponga en marcha todos los equipos. No le des la espalda** en ningún momento o aprovechará para fugarse, y procura **protegerle mientras maneja los ordenadores.**



5 Bajar datos desde el ordenador

Los ordenadores del búnker contienen **información crucial** así que **no les dispares.** Una vez que Boris ponga en marcha todo el sistema, deberás hacer lo propio con el **Datathief que Q ha puesto en tu inventario.** Es el requisito para para descargar los datos.



LOS CONSEJOS DE M

- **Si los guardias disparan la alarma,** o si te localiza una cámara, la oleada de soldados no tendrá fin. No les des el gustazo de acabar contigo.
- La sala donde se encuentra la pantalla de vídeo está rodeada de soldados. Aprovecha la discreción que te proporciona el **silenciador de tu pistola.**
- **Mantén con vida a Boris** hasta que te dé acceso a la unidad central.
- Pero ojo con él porque **no es muy de fiar.** Si le das la mínima ocasión (en cuanto descargues los datos del ordenador, por ejemplo), avisará a una nueva hornada de soldados vestidos de negro que te pondrán en apuros.

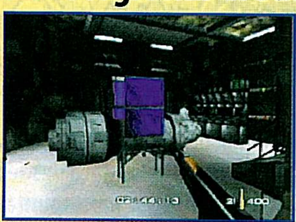
OBJETIVOS DE LA MISIÓN

MODO AGENT
1. Fotografiar el Satélite.
2. Evitar la muerte de científicos.

MODO SECRET AGENT
Objetivos anteriores y
3. Obtener datos de los lanzamientos.
4. Recuperar los circuitos del Satélite.

MODO 00 AGENT
5. Colocar bombas en los almacenes de fuel.

1 Fotografiar el Satélite



El Satélite se encuentra en el **cuarto piso**, en una sala que **contiene además un chaleco antibalas**. Usa tu **microcámara** y saca una bonita foto de recuerdo en la que se vea perfectamente la nave.

2 Evitar la muerte de científicos



Como ya sabrás por el capítulo anterior, tu licencia para matar sólo incluye a personal armado, y eso **no te permite disparar a científicos. En esta ocasión, no permitas que caigan tres** o fallarás en tu objetivo.

3 Obtener datos de los lanzamientos



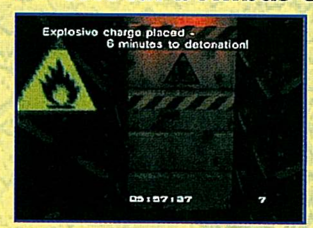
Los científicos han grabado los datos de los lanzamientos anteriores en una **cinta DAT**. Se cree que este dispositivo está en el **almacén de combustible del tercer piso**. Si te acercas al **científico a la derecha de la entrada**, te entregará la cinta.

4 Recuperar los circuitos del Satélite



En la **primera planta** del silo, hallarás el circuito de la CPU (**CPU Circuit Board**) y la tarjeta controladora (**I/O Circuit Board**). En el **segundo** está la **RSP Circuit Board**. Y en el tercero, en el **almacén de combustible**, la **RPD Circuit Board**.

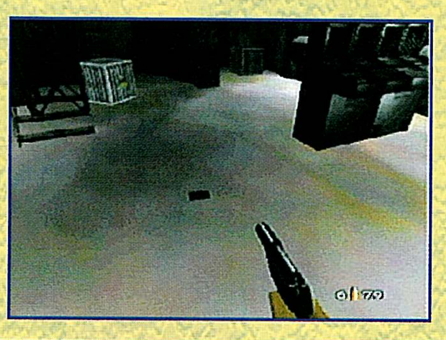
5 Colocar bombas en los almacenes de fuel



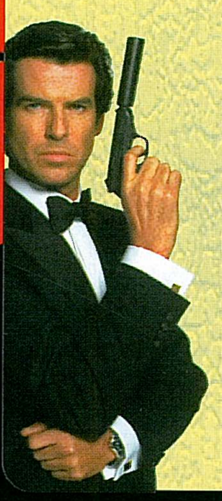
Coloca tus cargas explosivas con mucho cuidado, ya que sólo **cuentas con ocho para destruir los depósitos**. Las primeras cuatro habitaciones tienen **pintada una calavera** en una de sus paredes. Pon aquí los explosivos y lo reventarás todo.

LOS CONSEJOS DE M

- **El tiempo de detonación de las cargas explosivas** aparece marcado en pantalla, y el máximo es de ocho minutos y medio. Procura tenerlo en cuenta para estar muy lejos cuando esto ocurra.
- Las **tarjetas-llave de acceso a cada nivel** están habitualmente en **poder de los científicos** más cercanos a la puerta que queramos atravesar. Revisa a fondo cada zona.
- Utiliza los **bidones de combustible a modo de improvisadas bombas** y dispara sobre ellos siempre que tengan cerca algún soldado enemigo.
- Muy útil: La **salida del nivel** está en el quinto piso del silo.
- El ruido de tu rifle KF7 alarmará a los soldados, así que usa la **pistola con silenciador**.



UNA TRAMPA CASI MORTAL



El General Ourumov y un regimiento de soldados te esperan tras esta puerta. Si tienes una granada, lánzala al interior. Si no, espera a que vayan pasando soldados para disparar. Al final el general huirá.





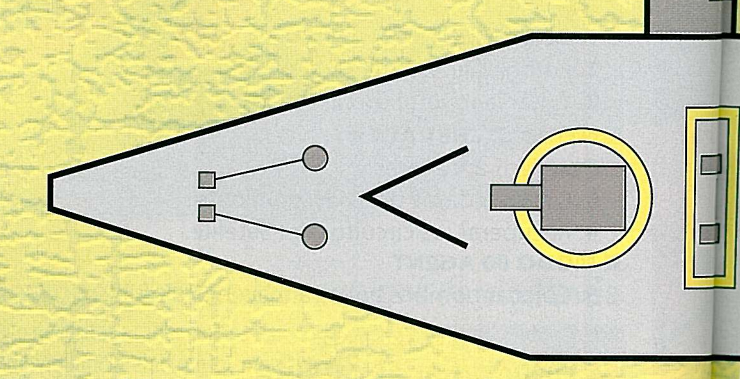
007 OBJETIVOS DE LA MISIÓN

■ **MODO AGENT**

1. Rescatar a los rehénes.
2. Colocar indicador de posición helicóptero.

■ **MODO SECRET AGENT**

Objetivos anteriores y
3. Desactivar la bomba del puente de mando.
4. Desactivar la bomba del cuarto de motores.



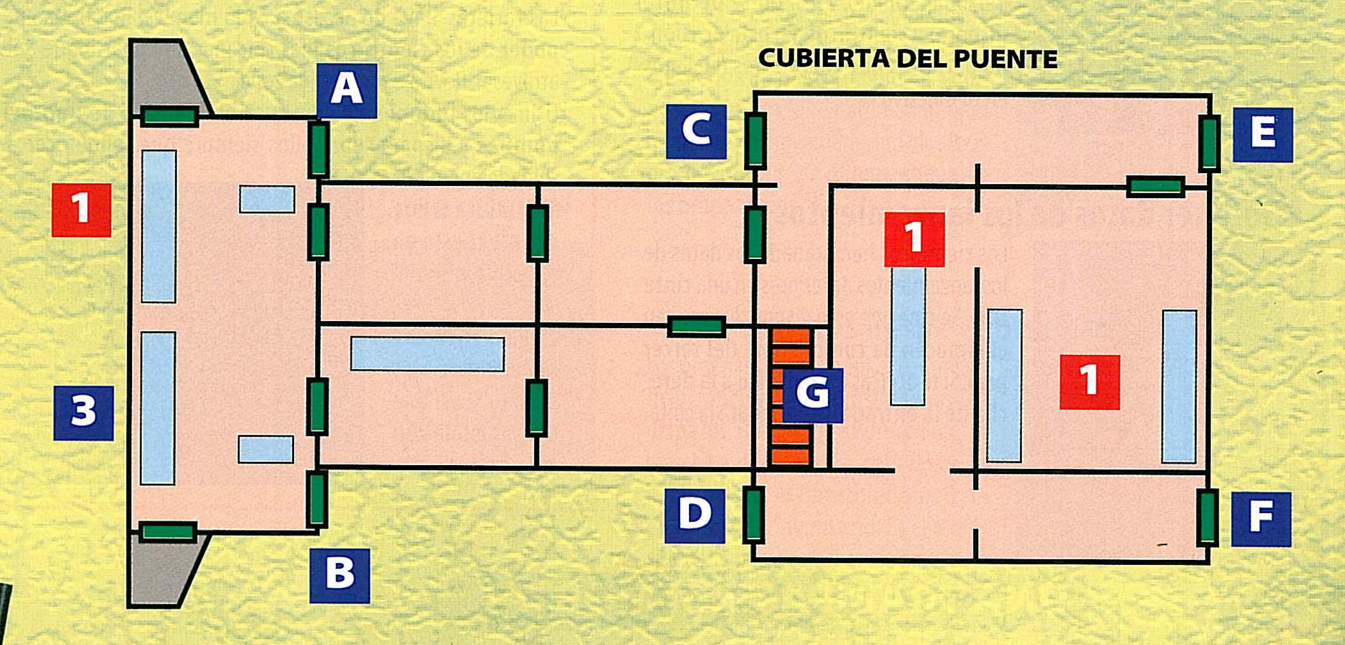
1 Rescatar a los rehénes



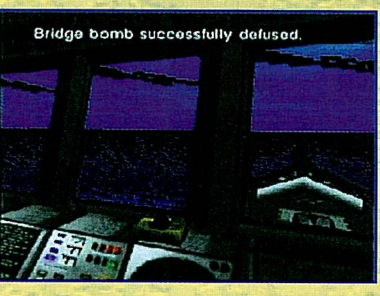
Debes salvar como mínimo a **cinco de los seis rehénes** para tener éxito en el **modo 00 Agent**. En el resto de casos habrá **ocho**, y nuestra recomendación continúa siendo no dejar ninguno en manos enemigas.

LOS CONSEJOS DE M

•Todos los **rehénes están protegidos por algún guardián**. Si cometes la imprudencia de dejarte ver, firmarás la sentencia de muerte para el retenido. **Ataca desde lejos y tómate todo el tiempo que puedas para apuntar** a una zona mortal del enemigo.
•La **zona exterior** del barco está **limpia de soldados** pero el **interior es un hervidero**. Muévete tranquilamente por fuera, pero por dentro camina con sigilo y el arma lista. La **D5K con silenciador es perfecta**.

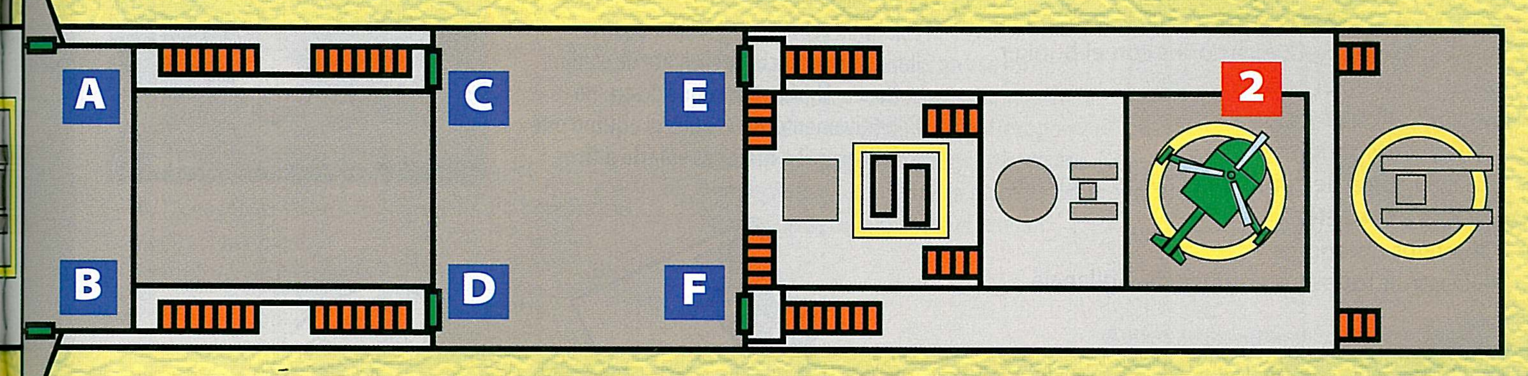


3 Desactivar la bomba del puente de mando



Entra en el **puente desde el interior del barco y verás tres guardianes**. El **lado izquierdo** brinda la mejor línea de fuego para acabar con los enemigos sin dañar a los rehénes. Después dirígete a la **consola principal de la zona izquierda de tablero de mandos**, y usa tu **Electronic Defuser** para desactivar la bomba.

CUBIERTA PRINCIPAL EXTERIOR

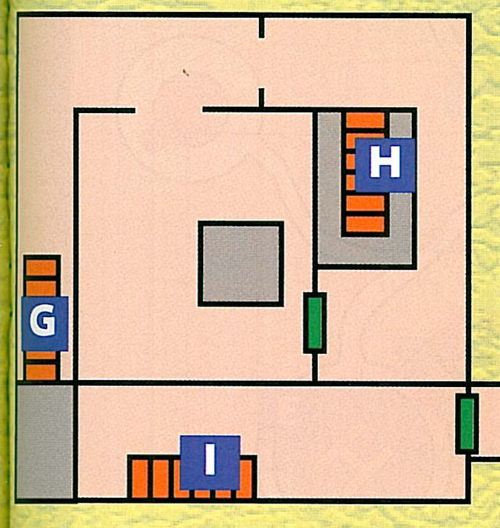


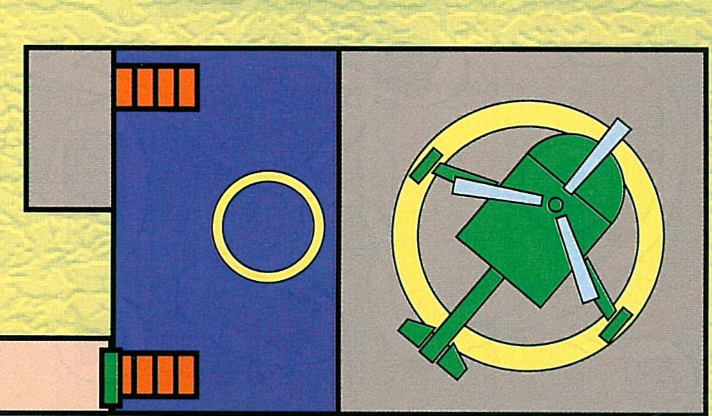
2 Colocar el indicador de posición en el helicóptero

Es el objetivo más sencillo. Sólo tienes que acercarte al helicóptero y **escoger del inventario el Tracking Bug,** que Q te dio al comenzar la misión. Una pulsación del **botón Z** hará el resto.

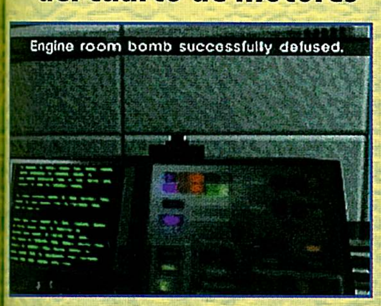


CUBIERTA PRINCIPAL INTERIOR



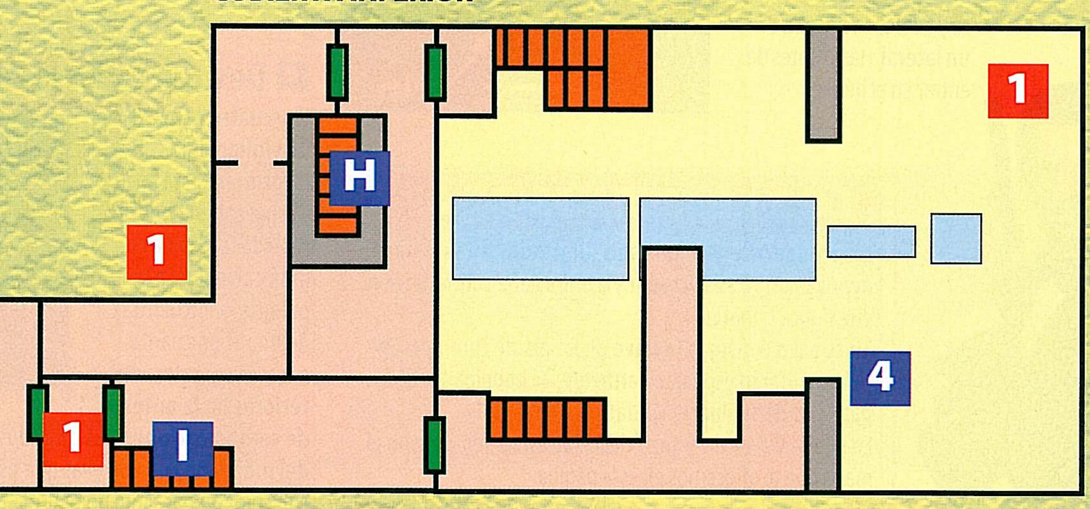


4 Desactivar la bomba del cuarto de motores



Nada mejor que saber dónde se encuentra la bomba para desactivarla, ¿verdad? Pues la que nos ocupa ahora está en la **consola de control de los motores**, en el **corredor superior**. Cuidado porque **la protegen dos guardias.**

CUBIERTA INFERIOR



007 OBJETIVOS DE LA MISIÓN

MODO AGENT
1. Destruir las comunicaciones con el búnker.
2. Penetrar en el búnker.

MODO SECRET AGENT
Objetivos anteriores y
3. Dejar fuera de combate el avión Spetznaz.

MODO 00 AGENT
Objetivos anteriores y
4. Destruir todos los equipos de vigilancia.

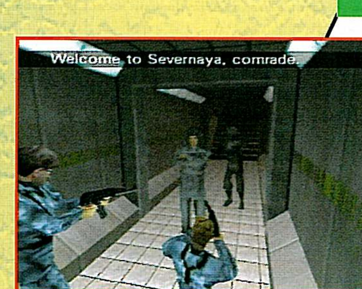
1 Destruir el enlace de comunicaciones con el búnker

La última vez que pasaste por aquí, te limitaste a desactivar el enlace de comunicaciones. Ahora tendrás que destruirlo definitivamente. **No toques el equipo o te localizarán. Lo mejor es volarlo a tiros.**

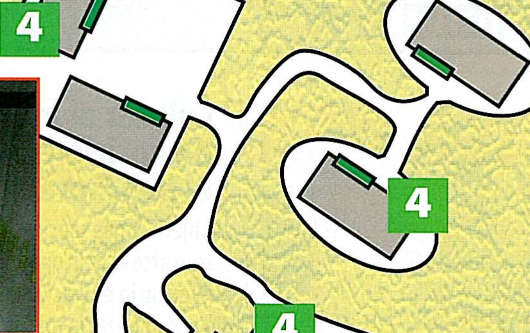


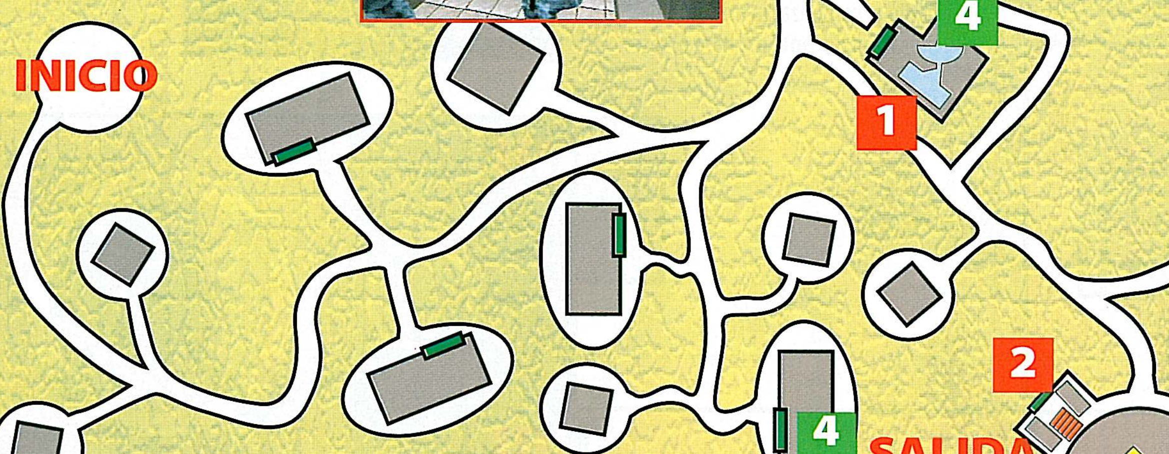
2 Entrar en el búnker

Cuando **destruyas el helicóptero, tendrás acceso libre al búnker.** Procura estar lejos cuando estalle y limpia el camino que lleva a la entrada. En cuanto traspases la puerta, **serás detenido** automáticamente.









3 Destruir el helicóptero de apoyo Spetznaz

Con esto te aseguras que nadie tenga ninguna prueba de la existencia de Janus. **Acércate todo lo que puedas al helicóptero y coloca la bomba en un lateral.** Hazlo antes de entrar en el búnker.

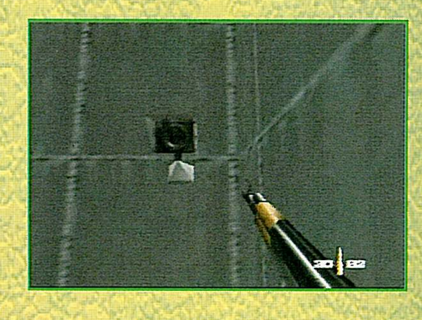


LOS CONSEJOS DE M

- Los **soldados enemigos son ilimitados** en este nivel. **Avanza con tu silenciador** y evitarás una confrontación que nunca ganarías.
- **En cuanto consigas la llave** de la sala de comunicaciones, mejorarán espectacularmente las habilidades de las patrullas de vigilancia. Ándate con cuidado.
- En este nivel **es muy fácil desorientarse**. Ten a mano el mapa que te ofrecemos en esta página.

4 Destruir todos los equipos de vigilancia

Hay **cuatro cámaras de vigilancia.** **La primera** está en la misma cabaña que la llave de la sala de comunicaciones. La siguiente la encuentras de frente, en cuanto subas las **escaleras interiores de la antena de comunicaciones.** Las otras dos están en las **cabañas más al sur del mapa.** Hay una de ellas que está muy bien disimulada. Investiga con cuidado para que no te detecte.



OBJETIVOS DE LA MISIÓN

- **MODO AGENT**
  1. Recuperar la cinta del circuito cerrado de TV.
  2. Escapar con Natalya.
- **MODO SECRET AGENT**
  Objetivos anteriores y
  3. Comparar las listas de personal/bajas.
  4. Desactivar todas las cámaras de seguridad.
- **MODO 00 AGENT**
  Objetivos anteriores y
  5. Recuperar el manual del Goldeneye.

5 Recuperar el manual de operaciones del Goldeneye

El manual de operaciones del Goldeneye está a buen recaudo, en una **caja fuerte** que precisa nada menos que **dos llaves** para abrirse. La **primera la encuentras en esa misma habitación**. La segunda está en la **sala de ordenadores del nivel principal**, exactamente en poder del guardia que hay dentro. Aprovecha la **ventanilla de la puerta para eliminarle de un tiro** desde el exterior.



NIVEL DE LA PRISIÓN

Chaleco antibalas

Tarjeta llave B

Llave de la celda 2. Para coger la llave de tu celda, usa el **potente imán del reloj** que te dio Q. Hazlo sin que te vea el guardia.

Llave de la celda 1

Llave 1 de la caja fuerte

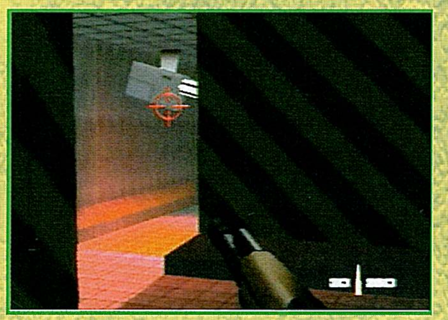
INICIO

Cuchillos

Lanza cuchillos Si consigues escapar de tu celda **antes de que el guardia haga una ronda de inspección**, encontrarás buenos cuchillos.

LOS CONSEJOS DE M

- Atento a las **armas automáticas** de la zona este. Te coserán a tiros si te despistas.
- Busca los **lugares fáciles de defender**, como habitaciones o huecos. Desde allí podrás eliminar a todos los enemigos que hayan oído los tiros anteriores. Una vez limpies la zona, **avanza con el silenciador**.





1 Recuperar la cinta del circuito cerrado de TV

Como sabemos que no te gustaría que hubiese tachones en tu expediente, te recomendamos que recuperes la **cinta del circuito cerrado, ya que es la única prueba de tu presencia aquí.** Ten cuidado con las cámaras de vigilancia, vamos, que evites que te detecten.



2 Escapa con Natalya

En cuanto liberes a Natalya, ella **te seguirá a todas partes.** Pero no la sueltes hasta que hayas cumplido con tus otras obligaciones, así te ahorrarás la incertidumbre de saber si va a resultar herida en alguna refriega. **Llévala entonces a la sala de control,** donde descubrirá que el Goldeneye está apuntando directamente sobre Severnaya. Tras la noticia, tendrás **1 minuto para salir del búnker.**

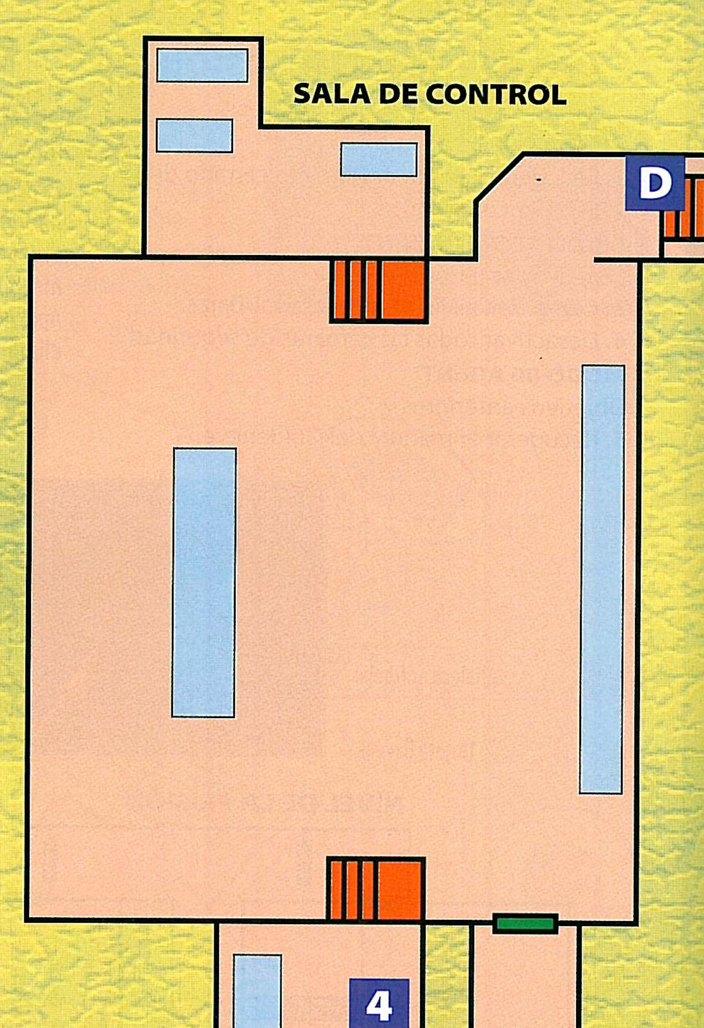


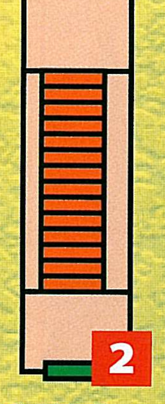


3 Comparar la lista de personal/bajas

La **lista de bajas** la tiene un guardia que está en movimiento. Si desaparece de tu vista, deberás localizarle. La de **personal** está en la habitación que enseña la pantalla de la derecha, vigilada por un equipo de guardias.



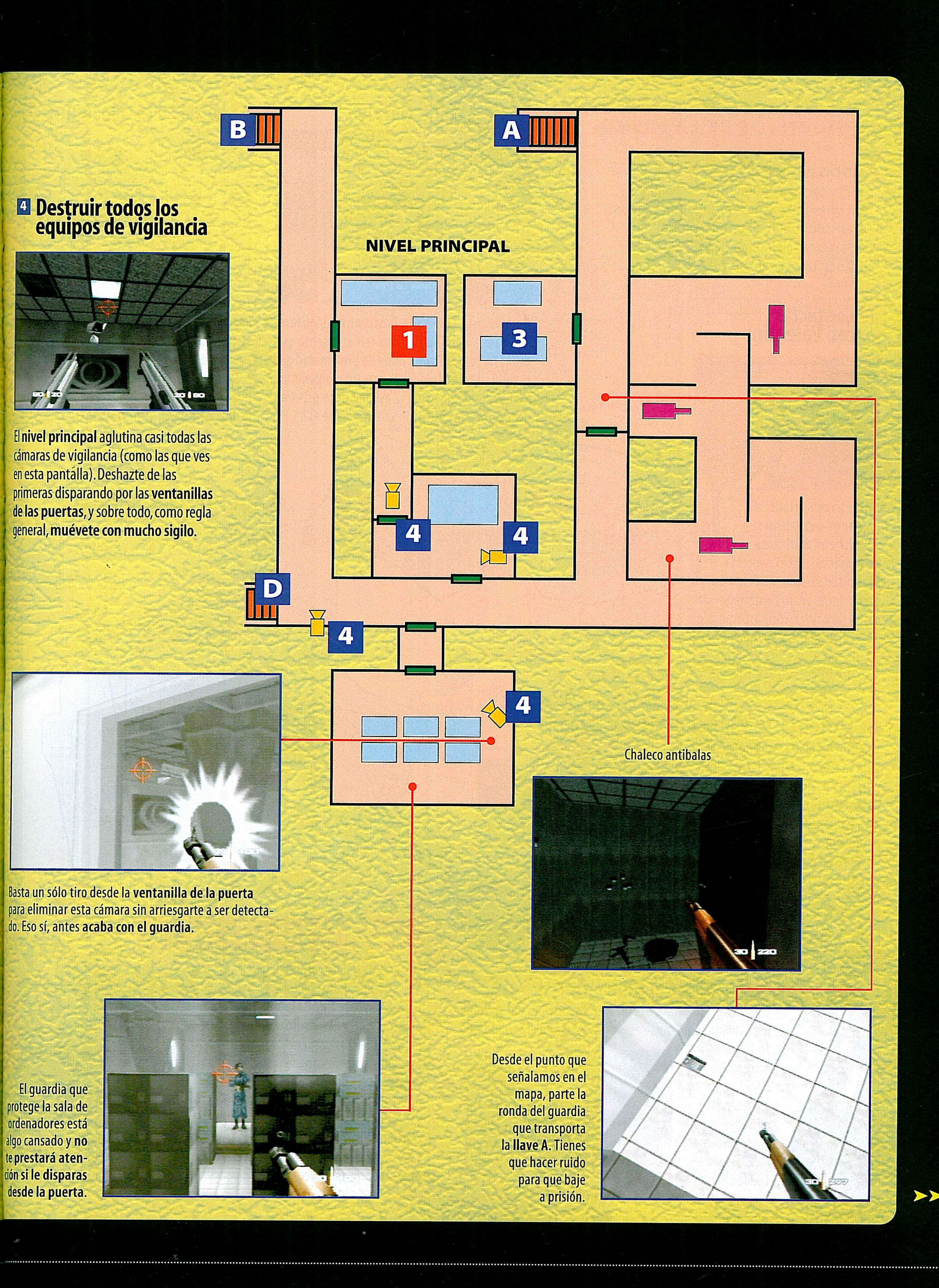




UNA JOYA EN LA MUÑECA

Q tiene la buena costumbre de "regalar" a 007 los artilugios más apropiados para cada misión. El reloj que maneja en este nivel posee un potente imán que te servirá para escapar de tu celda. Además, con él podrás recoger armas o cualquier otro objeto metálico sin exponerte a recibir ningún disparo.





4 Destruir todos los equipos de vigilancia

El **nivel principal** aglutina casi todas las cámaras de vigilancia (como las que ves en esta pantalla). Deshazte de las primeras disparando por las **ventanillas de las puertas**, y sobre todo, como regla general, **muévete con mucho sigilo.**

Basta un sólo tiro desde la **ventanilla de la puerta** para eliminar esta cámara sin arriesgarte a ser detectado. Eso sí, antes **acaba con el guardia.**

El guardia que protege la sala de ordenadores está algo cansado y **no te prestará atención si le disparas desde la puerta.**

Desde el punto que señalamos en el mapa, parte la ronda del guardia que transporta la **llave A.** Tienes que hacer ruido para que baje a prisión.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

MODO AGENT

1. Contactar con Valentin.
2. Enfrentarse y desenmascarar a Janus.
3. Localizar el helicóptero pirata.
4. Rescatar a Natalya.
5. Localizar la caja negra.

1 Contactar con Valentin



"M" te ha concertado un encuentro con Valentin Zukovsky, un **traficante de armas** que dice conocer la **identidad de Janus.** La reunión tendrá lugar en un **contenedor de carga de color naranja.** Localízale y sácale la información que puedas.

4 Rescatar a Natalya



Natalya está **tumbada junto al helicóptero.** Acércate a reanimarla pero ten en cuenta que **Janus ha colocado una mina de proximidad** que **estalla al minuto** de localizar un movimiento. No hay forma de evitarla, así que **date prisa en despertar a la chica,** y llévatela lejos de allí.

5 Localizar la caja negra



Tras la explosión, la única parte que queda intacta del helicóptero es la caja negra, que **tendrás que ir a buscar lejos porque ha salido despedida.** ¿Hacia dónde? Hacia cualquier parte, porque por muchas veces que juegues en esta fase, **nunca hallarás la dichosa caja en el mismo sitio.**

INICIO

SALIDA

PARQUE DE LAS ESTATUAS

Chaleco antibalas

2 Enfrentarse y desenmascarar a Janus



Valentin ha fijado las condiciones para tu cita con Janus. La más importante es que tienes que **acercarte totalmente desarmado a la estatua de Lenin,** o te acribillarán a tiros. No olvides tampoco permanecer **muy quietecito** mientras te habla, o también te meterán plomo en el cuerpo.

3 Localizar el helicóptero pirata

El **helicóptero pirata aterrizó en la entrada del parque,** justo donde comenzaste esta misión. Realiza el **camino que te llevó hasta Janus, pero al revés,** y no te entretengas en eliminar a sus esbirros. No merece la pena... y pueden darte.



LOS CONSEJOS DE M



•Después de hablar con Janus, éste mandará a todos sus esbirros contra ti. Usa la **estatua de Lenin como parapeto** en los primeros momentos, pero no te entretengas porque sus refuerzos son **ilimitados** y además **llevan chalecos con blindaje.** Hazte en cuanto puedas con una de sus escopetas automáticas. Y **muévete por debajo de las estatuas** para mantenerte a cubierto todo el tiempo que puedas.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

MODO AGENT

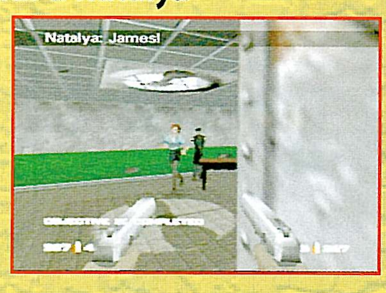
1. Escapar de la sala de interrogatorios.
2. Encontrar a Natalya.
3. Escapar con ella.

MODO SECRET AGENT

Objetivos anteriores y

4. Recuperar la caja negra del helicóptero.

2 Encontrar a Natalya



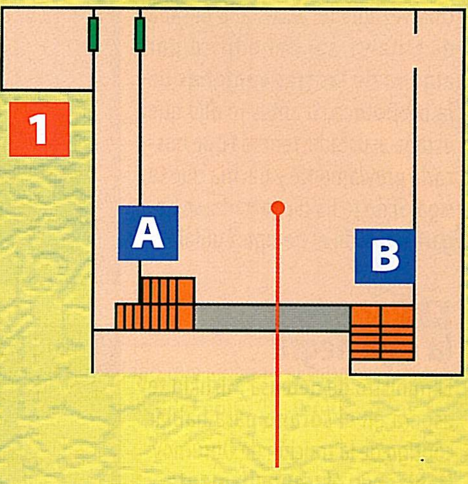
Natalya está custodiada por guardias que la **usarán como escudo humano** en cuanto te vean. Vigila tu pulso y **no dispares si ella está por medio.** Y ten cuidado, porque el ruido que produzcas atraerá a más guardias. Si Natalya está asustada, **huirá a otro lugar más tranquilo.** Búscala de nuevo.

1 Escapar de la sala de interrogatorios

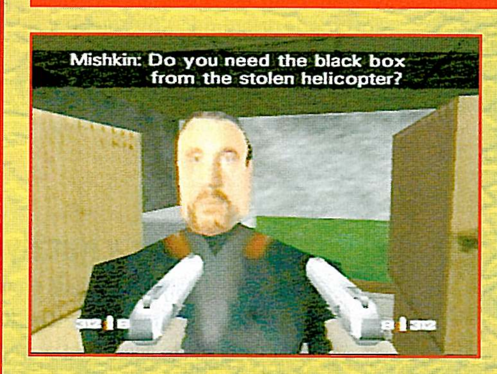


Has sido capturado por los rusos y estás sólo y desarmado. Tienes varias posibilidades para escapar. La más obvia es **utilizar tu relój magnético** para recuperar la pistola, pero el problema es que **los guardias se darían cuenta**. Lo mejor es **acercarse tranquilamente a los vigilantes** y acabar con ellos a toda velocidad a base de buenos **golpes de kárate.**

INICIO ARCHIVOS 1ª PLANTA

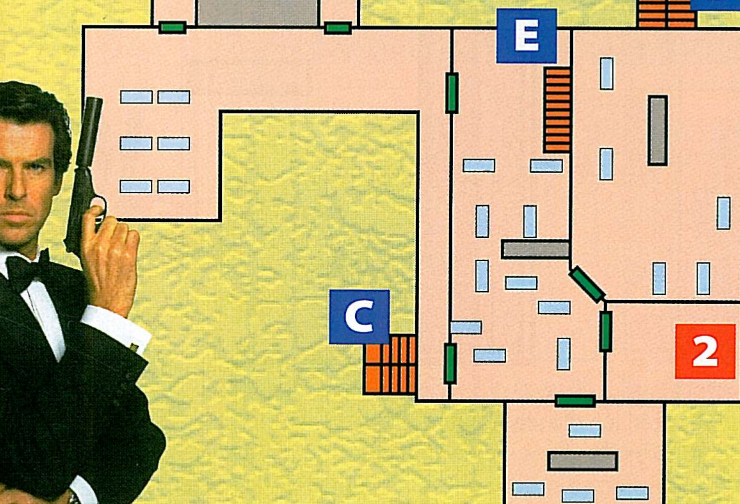


LOS CONSEJOS DE M



•Haz el favor de **no liarte a tiros** con todo lo que se mueva. Si estás en lugares cerrados, lo único que puede acarrearte esto son problemas.
•Las **librerías** son estupendas para esconderse y **preparar emboscadas.** Sólo hay que conocerse un poco el nivel y ser paciente. Caen como moscas.

ARCHIVOS 2ª PLANTA



PASADIZO SECRETO





En los archivos militares las cosas nunca son lo que parecen. Buena prueba de ello es el pasadizo secreto que se oculta tras las cajas del pasillo del segundo piso. Destruyendo las 4 cajas de cartón verás una pared. Pulsa el botón de acción y... Cogerás desprevenidos a todos los guardias de la sala.

►►

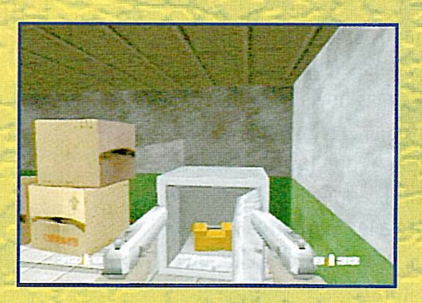
3 Escapar con Natalya

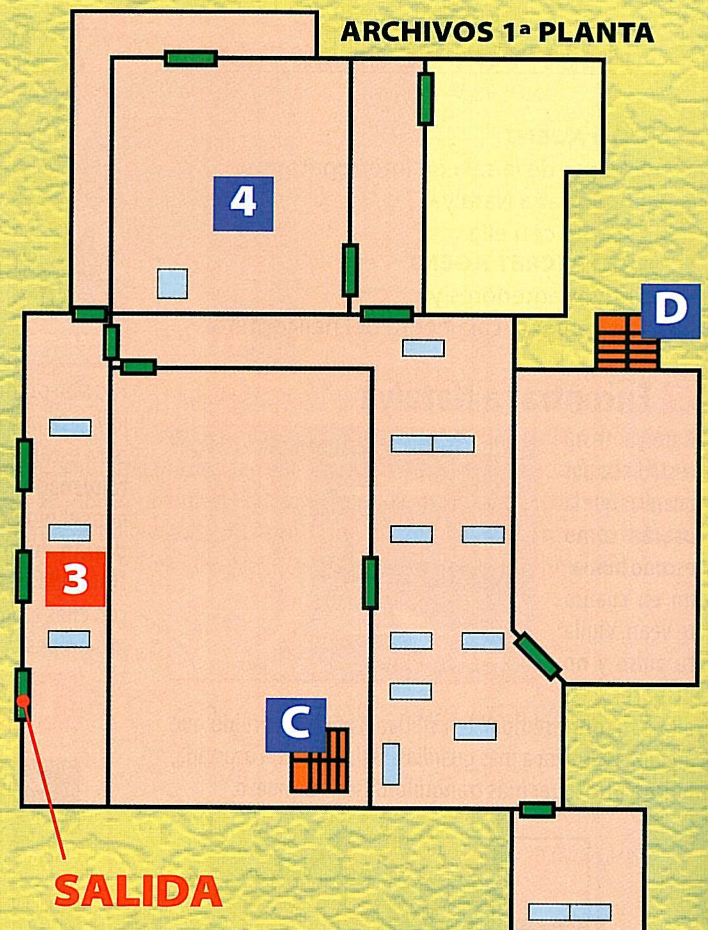
Una vez que localices a la pesada de Natalya, **sal del edifico por alguna de las tres ventanas de la biblioteca.** Si antes te dijo que estaba asustada, tendrás que buscarla previamente y decirla que te siga. Si no te ha dicho nada, se pegará a ti todo el tiempo. Cuídala.

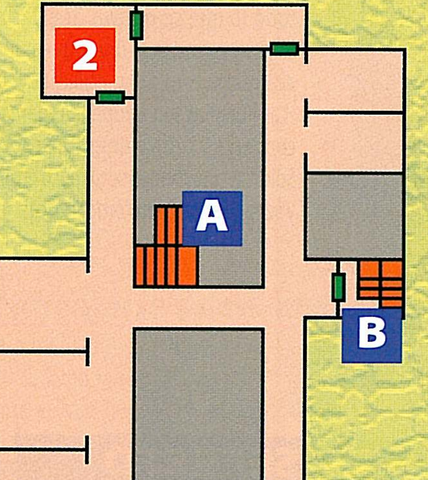


4 Recuperar la caja negra

El ministro de defensa Mishkin te espera en el **sótano** para hablar contigo de la traición de Ourumov. **Hablas con él tranquilamente,** y conseguirás la **llave que abre la caja fuerte** donde está la **caja negra del helicóptero.**

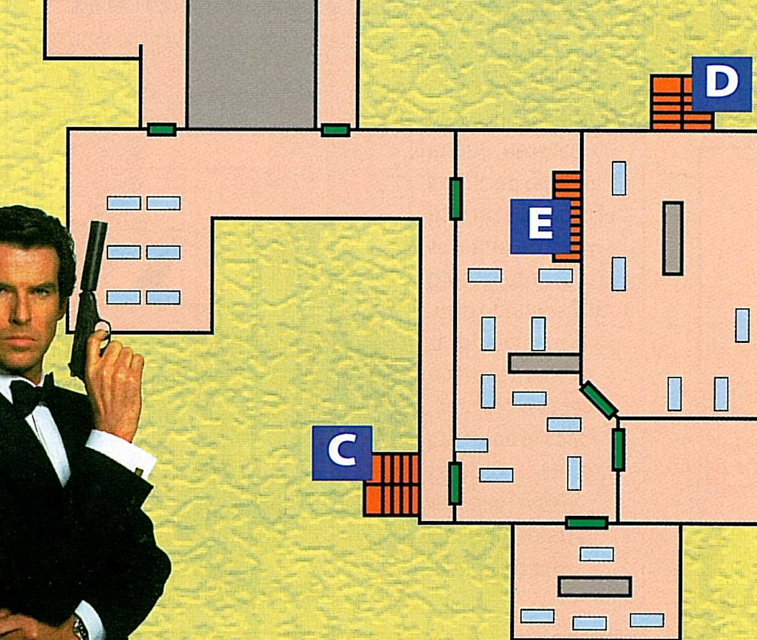


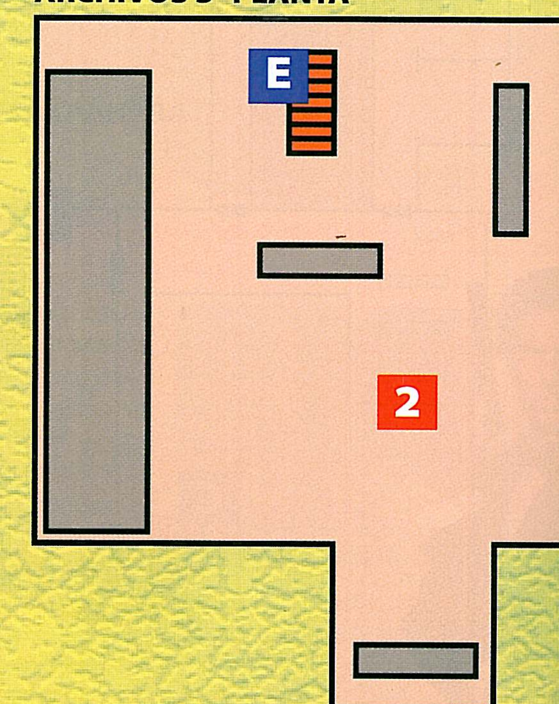




2 Encontrar a Natalya (B)

Si liberas a Natalya demasiado pronto, te acompañará a lugares donde una señorita no debería ir (léase tiroteos varios). Si esto ocurriese y ella te dijera **"I'm scared, I'm getting out of here",** tendrías que ir a buscarla de nuevo, pero cuidado porque esta vez se piensa **ir a un sitio más tranquilo.**





OBJETIVOS DE LA MISIÓN

MODO AGENT
1. Perseguir a Ourumov y a Natalya.
2. Evitar las bajas de civiles.

MODO SECRET AGENT
Objetivos anteriores y
3. Contactar con Valentin.

1 Perseguir a Ourumov y a Natalya



Existen **dos posibles formas de perseguir a Ourumov**: ir corriendo o tomar prestado el tanque que hay nada más comenzar el nivel. **Si te decides por la carrera**, debes tener en cuenta que en cada esquina te estarán esperando **patrullas**, y que cada pocos metros tendrás que **burlar un control con soldados armados** de lanzacohetes. Si prefieres **coger el tanque**, acuérdate de que si chocas contra los coches de la calle sufrirás en tus carnes el mismo daño que se haga el tanque, y además te encontrarás con **zonas minadas que tendrás que limpiar** antes de cruzarlas.

2 Evitar las bajas de civiles



Los **pobres habitantes de St. Petersburg** no tienen la culpa de los abusos de los militares, y tú no tienes porque aumentar sus sufrimientos. Así que **evita eliminarlos por error** y trata de que no se metan en medio de ningún tiroteo. Diez "fiambres" civiles y adiós a la misión.

3 Contactar con Valentin



Valentin está **escondido en una casa que hay cerca de los archivos militares**. Si hablas con él, obtendrás **seis minutos para terminar el nivel** en lugar de los tres originales. Eso sí, como le llevará un tiempo hablar con sus contactos, debes encontrarte con él cuando todavía te queden un **mínimo de 50 segundos**. Otro consejo que puedes seguir: cuando empieces a hablar con él, **date la vuelta** y quédate mirando **hacia la puerta de entrada**. De esta forma podrás **acabar con los dos guardias** que vendrán a molestarte. Y no olvides recoger sus armas rápidamente ya que en el modo **00 Agent cada cartucho vale su precio** en oro.

LOS CONSEJOS DE M

- **No te detengas a limpiar las calles de soldados**. Hay cientos y siempre reciben más refuerzos. Recuerda que tienes un **tiempo limitado** para cumplir este nivel.
- El recorrido tiene **forma de laberinto**, pero si te fijas bien es muy simple.
- La casa que hay junto a la que ocupa Valentin tiene una **grieta en su pared por la que puedes entrar**. En cuanto lo hagas, descubrirás un **chaleco antibalas y un potente lanzagranadas**. Además de un guardia, claro.

TAXI BLINDADO



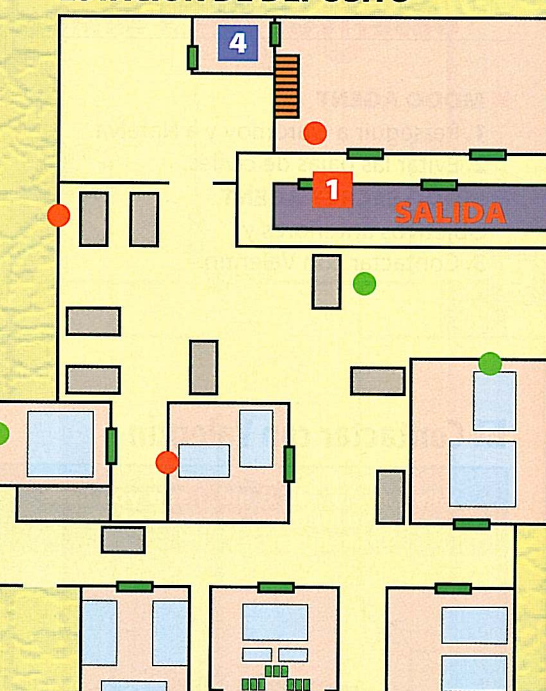


El tiempo es primordial en esta misión. En el mejor de los casos, sólo tendrás 6 minutos para llegar hasta Ourumov y Natalya, y te podemos asegurar que el recorrido es cuando menos entretenido. Una buena opción es "tomar prestado" un tanque a los rusos con lo que ganarás en velocidad. Pero ten cuidado porque hay zonas minadas y barricadas formadas con coches civiles que te harán mucho daño cuando los atravieses.

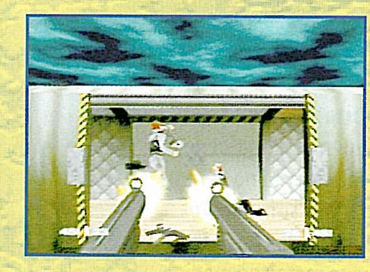
►►

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

- **MODO AGENT**
  1. Localizar el tren de Trevelyan.
- **MODO SECRET AGENT**
  Objetivos anteriores y
  2. Destruir la red de ordenadores.
  3. Conseguir la llave de la caja fuerte.
  4. Recuperar los planos del helicóptero.
- **MODO 00 AGENT**
  Objetivos anteriores y
  5. Destruir el cargamento de armas ilegales.



1 Localizar el tren de Trevelyan

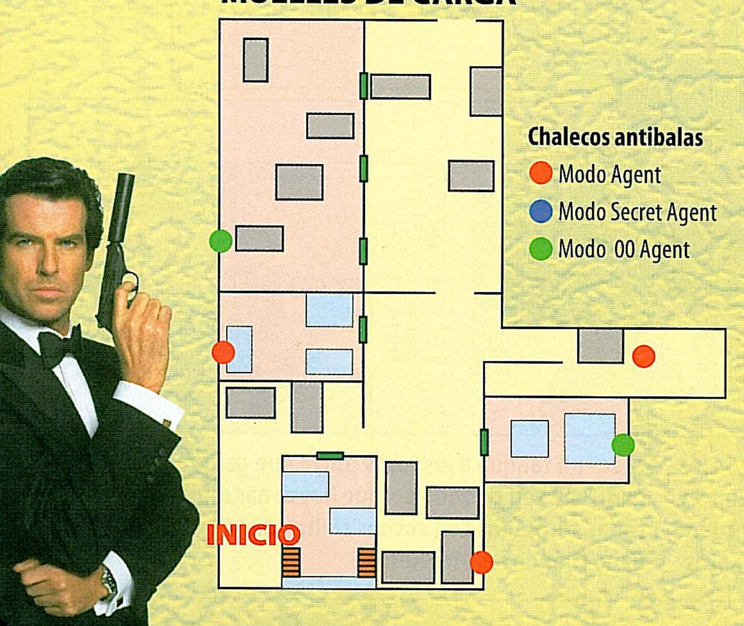


Para acceder al tren de Trevelyan deberás **entrar primero en el edificio de oficinas**, subiendo por la escalera. Arriba tendrás que **abrir la puerta del compartimento de carga**. La entrada está justo sobre la **puerta de rayas amarillas y negras**. Dentro te esperan unos cuantos guardias. **Acaba con ellos o entra de un salto** y deja que una animación te muestre cómo lo hace un especialista.

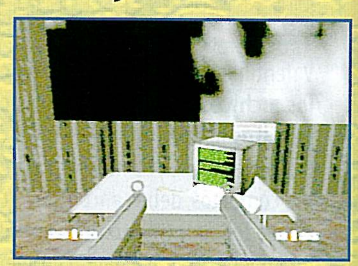
2 Destruir la red de ordenadores



Un **cañón automático** custodia el almacén donde se encuentran los ordenadores de Janus. Para terminar con su molesta presencia, **colócate en la esquina izquierda del montón de cajas de la entrada**. Desde aquí podrás ver una parte del cañón y destrozarlo sin que te dispare. **Rompe los ordenadores y la pantalla principal**, pero no salgas hasta que tengas también la llave.



3 Conseguir la llave de la caja fuerte



La llave del punto 2 es la que necesitas para abrir la caja fuerte del siguiente objetivo, y se encuentra **sobre una de las mesas**, a no ser que algún guardia la **haya tirado al suelo**. Atento al salir de los almacenes, puede que te estén esperando fuera.

4 Recuperar los planos del helicóptero



En la caja fuerte del punto anterior se guardan los planos del helicóptero. Está oculta en el **segundo piso del edificio de oficinas**. Usa las **minas de proximidad** para preparar **trampas a los soldados**.

5 Destruir el cargamento de armas ilegales



Existe un cargamento de armas oculto en **cajas de madera en medio de una nave**. Además de guardias, encontrarás **numerosa munición y un lanzagranadas** que te vendrá de perlas para destrozar todo el arsenal. Lo mejor es que **subas por las escaleras metálicas hasta el piso de arriba** y desde allí lances una **granada**. La explosión no te afectará lo más mínimo. Así que no dejes ni una sola caja intacta.

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

MODO AGENT
1. Destruir los dispositivos de frenado.
2. Rescatar a Natalya.
3. Escapar a un lugar seguro.

MODO SECRET AGENT
Objetivos anteriores y
4. Localizar la base secreta de Janus.

MODO 00 AGENT
Objetivos anteriores y
5. Decodificar la contraseña de Boris.

1 Destruir los dispositivos de frenado

Cada uno de los **seis vagones del tren tiene un dispositivo de frenado** que tendrás que destruir para detener el convoy. Los reconocerás por los **cables de color rojo y amarillo** que salen de ellos.



2 Rescatar a Natalya

En la **zona delantera del tren**, el general Ourumov tiene **encañonada a Natalya con su pistola.** Tras él verás (casi adivinarás) a **Trevelyan y a Onatopp.** Acércate despacio hasta que te digan que te detengas. Apunta ahora al general con mucho cuidado y, tras disparar, **coloca a Xenia en el centro de tu mira.** Si le aciertas, tendrás **más tiempo para escapar del vagón** antes de que estalle todo. Cuida de que **Natalya no reciba ningún daño.**



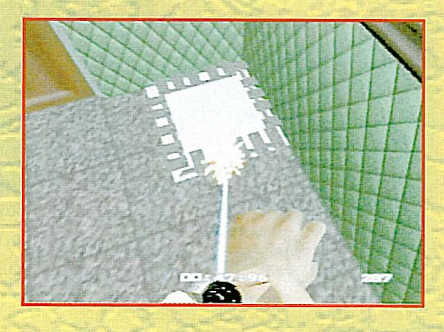
3 Escapar a un lugar seguro

Usa el **láser de tu reloj** para **romper los cierres de la trampilla** que está en el suelo. Si acertaste al disparar a Xenia, tendrás más tiempo para realizar esta operación. De lo contrario deberás correr como un loco. Y **si te quedas sin energía para el láser,** puedes intentar romper los seguros a tiros. Una vez fuera, dirígete a la cabecera del tren (00 Agent) o al final (Agent y Secret Agent).



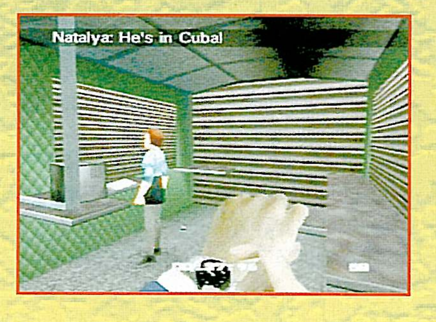
4 Localizar la base secreta de Janus

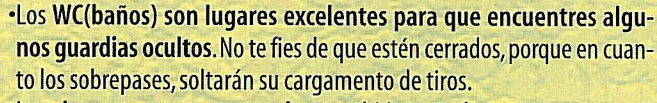
Mientras rompes los seguros de la trampilla, **Natalya enredará en el ordenador** buscando los datos que necesitáis. No puedes hacer nada mientras ella maneja el teclado, sólo **esperar y correr cuando logre localizar la base de Janus** ... si es que tienes tiempo. Salta del tren con al menos 5 segundos, o estallarás con él.

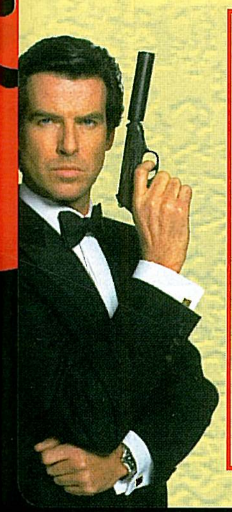


5 Decodificar la contraseña de Boris

Si no has acertado al disparar a Xenia apenas tendrás **5 segundos** desde que Natalya burle la contraseña de Boris. Si lo hiciste bien, podrás ir algo más relajado, aunque no demasiado ya que los guardias que dejaste vivos en el tren vendrán a por ti.







- Los **WC(baños) son lugares excelentes para que encuentres algunos guardias ocultos.** No te fies de que estén cerrados, porque en cuanto los sobrepases, soltarán su cargamento de tiros.
- Los **departamentos cerrados** también guardan sorpresas en su interior. Vete con cuidado y atento siempre a tu espalda.
- Utiliza **las cajas como protección y cúbrete con ellas** para disparar. **Nunca te asomes abiertamente** o los soldados te atacarán destruyendo primero el parapeto y después a ti.
- En cuanto puedas, empieza a emplear a fondo el **par de ZMG 9mm que cogerás en los vagones delanteros.** Sus **32 balas por cargador** te facilitarán las cosas.



►►

OBJETIVOS DE LA MISIÓN

MODO AGENT

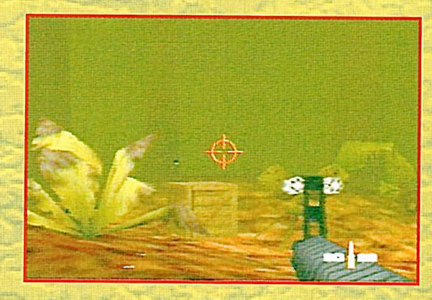
1. Destruir los cañones automáticos.
2. Eliminar a Xenia.
3. Escoltar a Natalya hasta la base de Janus.

MODO SECRET AGENT

Objetivos anteriores y

4. Destruir el depósito de municiones.

1 Destruir los cañones automáticos



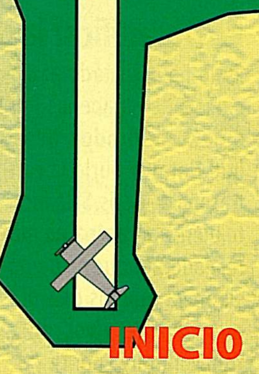
Hay un total de **siete cañones automáticos que tendrás que destruir antes de entrar en la base.** En tu contra tienes el hecho de que estos cañones detectan tu **movimiento (y no sólo al verte).** A tu favor tienes que **el alcance de sus sensores es muy escaso** y también que posees una estupenda mira telescópica en tu AR 33. **Ojo al cañón** que hay nada más **pasar el puente en el lado izquierdo.**

2 Eliminar a Xenia

Xenia tiene un gran **punto débil**, y es que **no puede disparar diagonalmente cuando pasa por el puente.** Sabiendo esto, **oblígala a que te persiga** y después retrocede hasta el inicio del puente. Da un paso a derecha o izquierda y líate a tiros en cuanto empiece a cruzar. Ni lo intentará.



JUNGLA



INICIO

SALIDA

Claleco antibalas

3 Escoltar a Natalya hasta la base de Janus

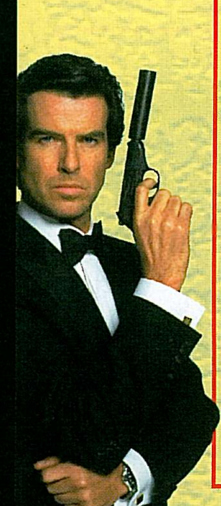


Las tropas que protegen la entrada son interminables, así que **entra corriendo** cuando las dejes bajo mínimos, o los refuerzos se parapetarán en las cajas metálicas.



Los **árboles y la mira telescópica** de tu AR 13 te permitirán destruir con total tranquilidad los cañones automáticos que se ocultan entre las plantas. Anda con cuidado o te descubrirán.

LOS CONSEJOS DE M

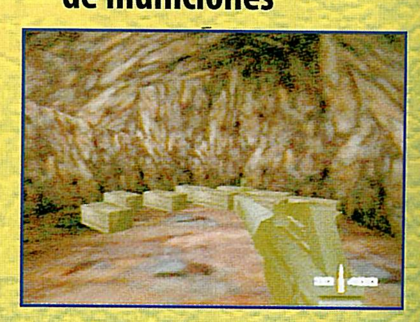






- La **mira telescópica del AR 33** te vendrá muy bien para **descubrir a los soldados** que hay emboscados a lo largo y ancho de la jungla.
- **No dejes que disparen a Natalya** o no cumplirás esta misión.
- **No olvides coger las armas de Xenia** cuando la derrotes.

4 Destruir el depósito de municiones



Las **municiones no están desatendidas. Dos cañones automáticos** las protegen y te obligarán a ir con mucho cuidado. **No revientes las cajas de munición** mientras Natalya se halle en las inmediaciones..

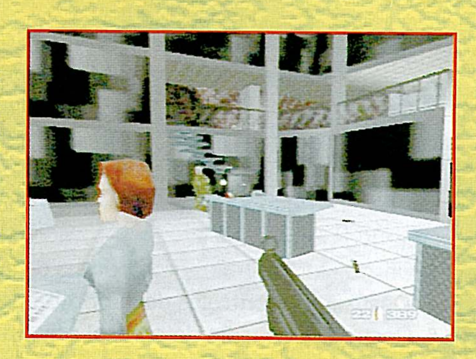
007 OBJETIVOS DE LA MISIÓN

MODO AGENT

1. Proteger a Natalya.
2. Desactivar el satélite Goldeneye.
3. Destruir las unidades blindadas del ordenador principal.

1 Proteger a Natalya

Evita que hieran a Natalya mientras trata de desactivar el satélite. Hazte primero con el **chaleco antibalas del tercer piso** y después baja hasta el nivel principal. Deja a tu espalda la pantalla y procura mirar a derecha e izquierda todo el rato. Sube el volumen de la tele y oirás la **rotura de cristales** que presagia un ataque desde un lugar oculto.



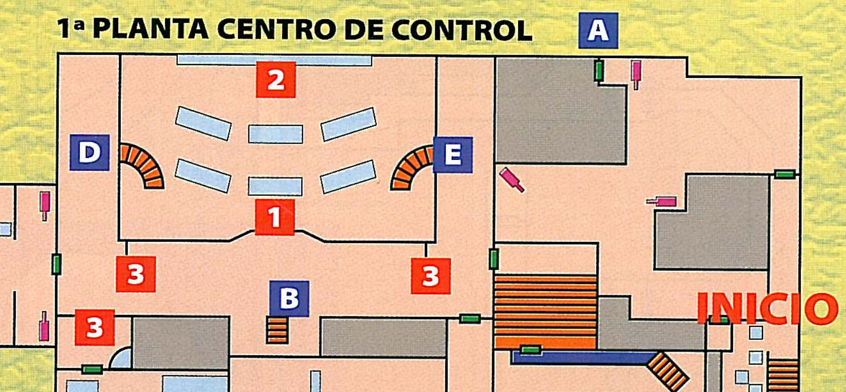
3 Destruir las unidades blindadas del ordenador principal

Las **minas** que encontraste cerca del comienzo del nivel te servirán para **volar por los aires todas las unidades blindadas del ordenador principal.** Hay un total de **seis unidades y sólo ocho minas,** así que nada de desperdiciarlas.

2 Desactivar el satélite Goldeneye



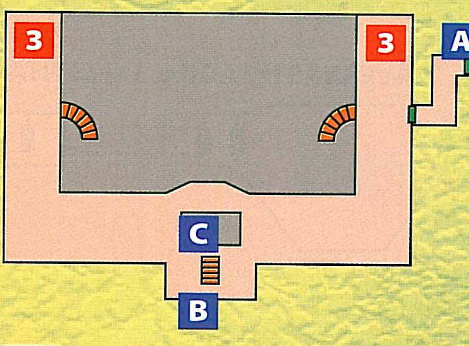
Si logras que Natalya trabaje a gusto sin recibir ningún disparo, ella te recompensará con un estupendo trabajo **reorientando el satélite.** Dale tiempo y ella te avisará cuando haya terminado.

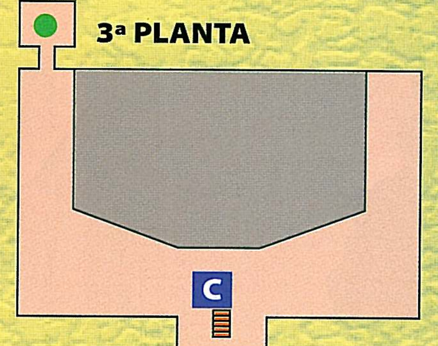


SALIDA

Chalecos antibalas

- Modo Agent
- Modo Secret Agent
- Modo 00 Agent

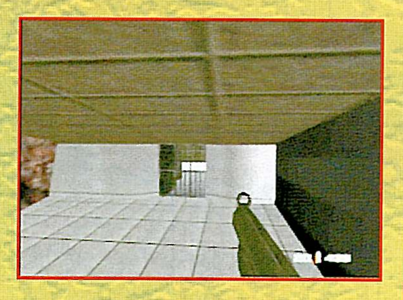








- La **sala de pantallas** del centro de control tiene 4 **entradas** posibles. Tendrás que protegerlas todas para que Natalya trabaje a gusto.
- En la **última planta hay un pasadizo secreto** que te proporcionará un **chaleco antibalas.**

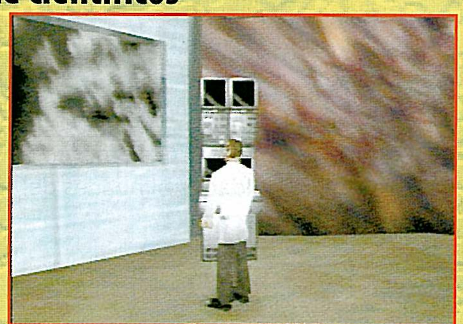


OBJETIVOS DE LA MISIÓN

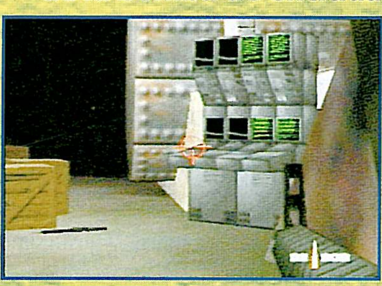
MODO AGENT
1. Evitar la muerte de científicos.
MODO SECRET AGENT
Objetivos anteriores y
2. Destruir los controles de la bomba de entrada.
3. Destruir los controles de la bomba de salida.
4. Destruir la consola de control principal.
MODO 00 AGENT
Objetivos anteriores y
5. Utilizar la radio para contactar con Jack Wade.

1 Evitar la muerte de científicos

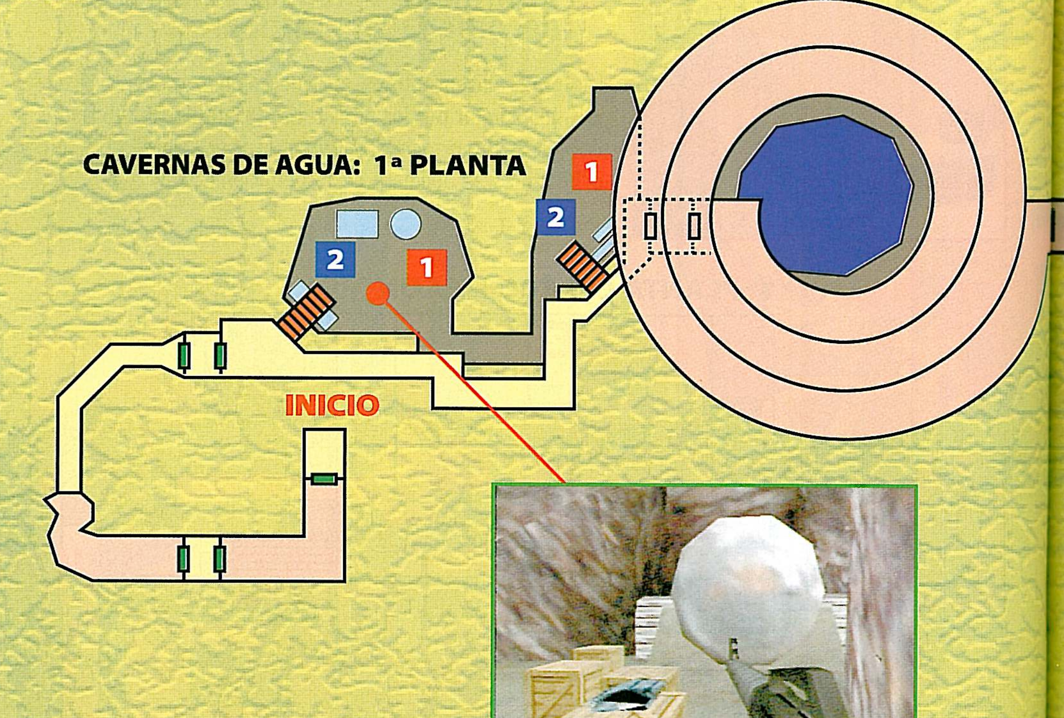
Hay **tres científicos que manejan los cuatro controles** de las bombas de entrada, y otro par de ellos en la consola del control principal. En cuanto te vean, huirán, pero si mueren tres o más habrás fallado en esta misión. **Cuidado al volar la última consola**. Debes esperar a que no haya científicos cerca.

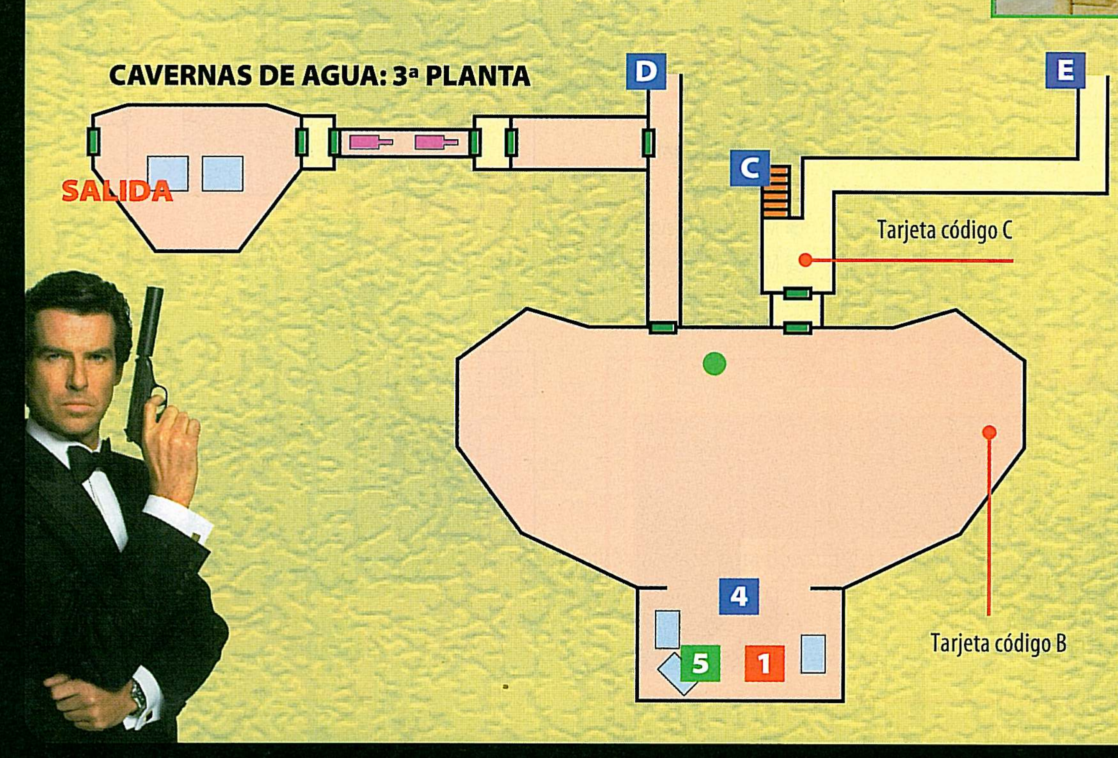


2 Destruir los controles de la bomba de entrada



Estas consolas permiten que **se llene de agua el lago que oculta la antena** de Janus. Si **destruyes las cuatro**, dejarás al descubierto el engaño y los refuerzos de EEUU e Inglaterra podrán destruirla.





3 Destruir los controles de la bomba de salida



Cuatro ordenadores controlan la bomba que evacúa el agua del lago artificial que sirve de tapadera a la antena de Janus. **Destruyéndolos dejarás inutilizado el sistema de camuflaje.** El mejor método para acercarte a ellos es a través del **pasadizo secreto**.

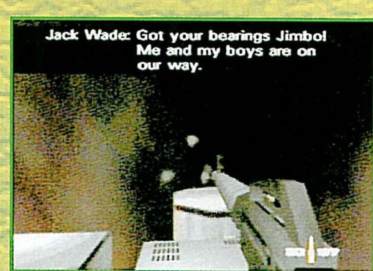
4 Destruir la consola de control principal



Esta es la **última pieza que controla el sistema de camuflaje** del lago. Está en un lugar muy protegido y por si fuera poco **rodeada de barriles explosivos.** No te lies a tiros. Usa la **mira de tu AR 33** y apunta cuidadosamente para **no destruir por error la radio** y eliminar a la vez a los científicos. Lo mejor es **obligar a los soldados a que salgan fuera** y eliminarles una vez allí. **Cuidado con su bombas de mano.**

5 Utilizar la radio para contactar con Jack Wade

Acércate a la **radio que se encuentra en la sala de control principal** y pulsa el **botón B.** Jack, que es tu enlance con los servicios secretos americanos, **contestará a tu llamada y enviará refuerzos** si es que **previamente has limpiado la zona de enemigos.**



CAVERNAS DE AGUA: 2ª PLANTA

CAVERNAS DE AGUA: SÓTANOS

A
B
C
D
E
3

Tarjeta código A

Chalecos antibalas
- Modo Agent
- Modo Secret Agent
- Modo 00 Agent

LOS CONSEJOS DE M

•Unas **taquillas** colocadas en medio de la **subida en espiral ocultan en realidad un pasadizo secreto** que te llevará hasta los **ordenadores de control de la bomba de salida.** La **puerta metálica** del final del atajo tendrás que **volarla con una de las minas.**

•Antes de salir de las cavernas de agua, recoge **tres tarjetas llave que necesitas para abrir las puertas de la salida.** Atento, porque **Alec Trevelyan** te esperará ahí para acabar contigo.





►►



■ **MODO AGENT**

1. Destruir la consola de control.
2. Ajustar cuentas con Trevelyan.

1 Destruir la consola de control

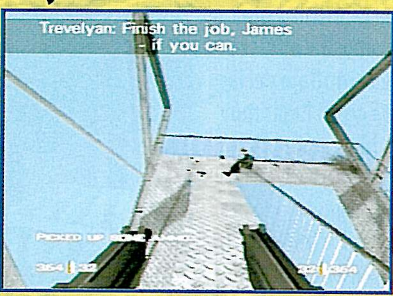


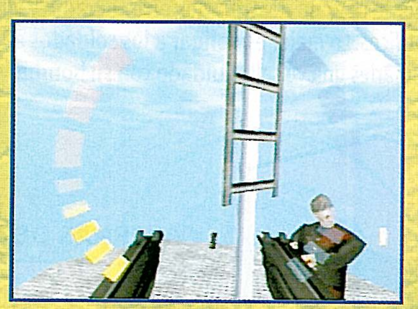
Tienes **sólo 3 minutos para reventarla** o la antena lo destruirá todo. **Cualquier arma o explosivo** te servirá para destrozar la consola de control, aunque antes tendrás que haberte **librado de los dos cañones automáticos** que la protegen y de los montones de soldados que pululan por todas partes. Para ganar tiempo **usa la maquinaria a modo de parapeto** y cierra las puertas tras de ti. Aléjate para que la explosión no te afecte.

2 Ajustar cuentas con Trevelyan

Cuando persigas a Trevelyan te darás cuenta de que **siempre te prepara las emboscadas en los mismos lugares.** Anticípate a sus deseos y **dispara siempre a la cabeza.** Cuando le hayas dado unas cuantas veces, te invitará a que resolváis vuestras diferencias sobre una pequeña plataforma de la parte inferior. Baja con mucho cuidado para no caerte y dispara con todo lo que tengas.

Si te acabas todas las misiones en el nivel **Secret Agent** podrás acceder al **nivel 8:Teotihuacán.** Si haces lo propio con el nivel 00 Agent, conseguirás visitar el **nivel 9: El-Saghira.** Pero esto ya es otra historia...

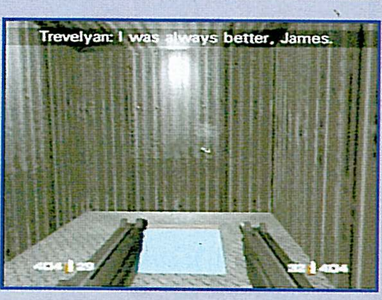




¡PELIGRO A LA VISTA!



La entrada a la sala de control está custodiada por un cañón automático que tendrás que destruir desde lejos.



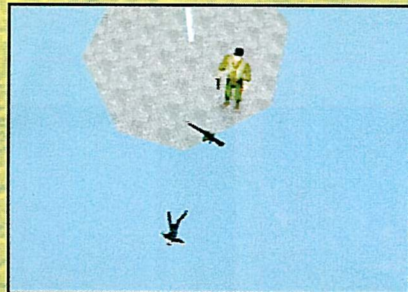
Cuidado cuando persigas a Trevelyan. Si bajas muy rápido por la trampila de la caseta, te caerás al vacío.

LOS CONSEJOS DE M

- Existe unas cuantos **chalecos antibalas en cada extremo de la antena,** pero sólo deberías coger el que hay nada más empezar. Los demás están tan protegidos que los perderás al intentar regresar al centro de la antena.
- **Reconocerás a Alec** por la llamarada en forma de estrella que provoca su AR 33 . El resto de soldados usa ZMG's.
- Los **soldados consideran los pasillos como líneas,** fuera de las cuales no disparan nunca. **Colócate en los laterales** y dispara en diagonal.
- Los **enemigos son ilimitados,** así que no te entretengas con ellos.

LA SECUENCIA... ¿FINAL?

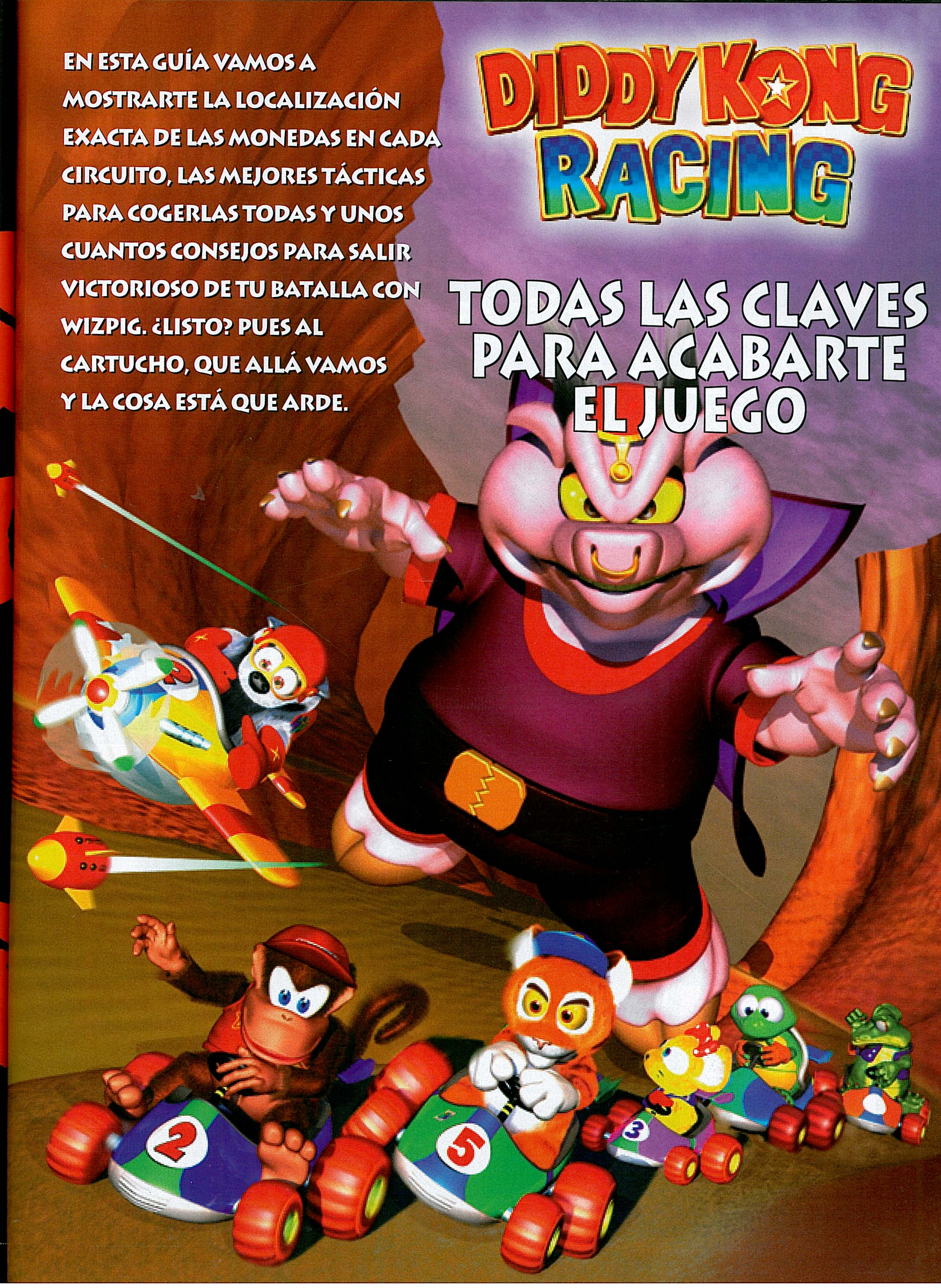




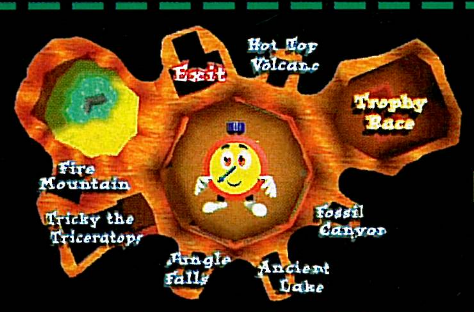




Si eres capaz de **acabar con Alec Trevelyan en la plataforma,** asistirás a una espectacular **secuencia cinemática** en la que 007 demostrará su buen estado de forma lanzándose de un salto al helicóptero. La sorpresa llega al final, cuando descubres que el **juego oculta dos nuevos niveles** ambientados en México y en el misterioso Egipto.



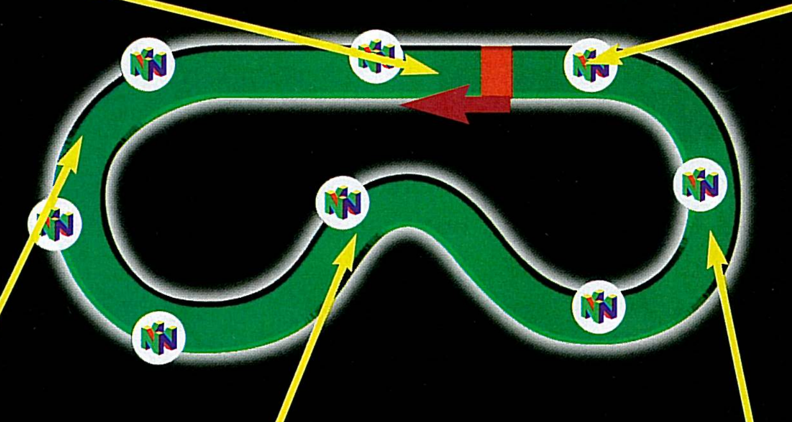
DIDDY KONG RACING
TODAS LAS CLAVES PARA ACABARTE EL JUEGO
EN ESTA GUÍA VAMOS A MOSTRARTE LA LOCALIZACIÓN EXACTA DE LAS MONEDAS EN CADA CIRCUITO, LAS MEJORES TÁCTICAS PARA COGERLAS TODAS Y UNOS CUANTOS CONSEJOS PARA SALIR VICTORIOSO DE TU BATALLA CON WIZPIG. ¿LISTO? PUES AL CARTUCHO, QUE ALLÁ VAMOS Y LA COSA ESTÁ QUE ARDE.



DINO DOMAIN

EL VIEJO MUNDO DE LOS DINOSAURIOS ESCONDE UN SINFÍN DE SORPRESAS

ANCIENT LAKE





1. Si tomas la **primera curva por el exterior**, podrás meterte en el bolsillo las **cuatro primeras monedas**.

2. En esta "S" tienes que estar atento, porque la **moneda está en la parte izquierda** de la carretera, y **si coges el propulsor** te la puedes pasar de largo.

3. Una vez que hayas cogido la moneda que está en este punto, puedes **utilizar el propulsor** para seguir en línea recta atravesando el césped.

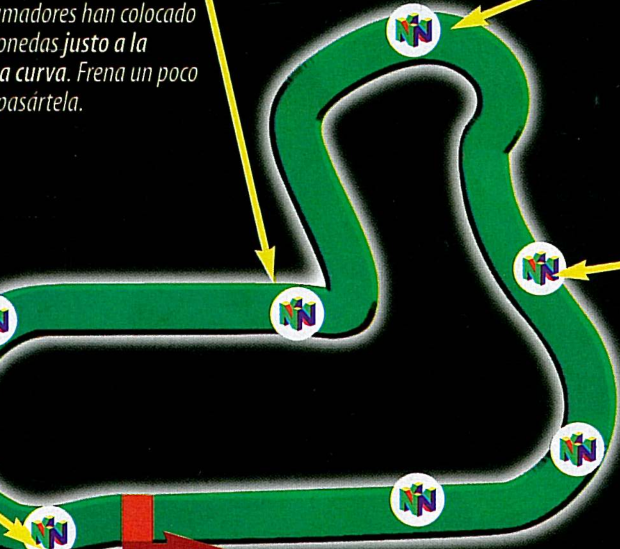


4. La **séptima moneda** está en la **curva que cruza el lago**, pero hay un inconveniente: un **dinosaurio pasea por allí**, así que fíjate bien en su recorrido para poder esquivarlo.



5. La **última moneda** llega con la línea de meta al fondo, y tienes que variar un poco la trayectoria para cogerla. Es mejor que **no la dejes para la última vuelta**, porque entonces te lo juegas todo a cara o cruz.

FOSSIL CANYON

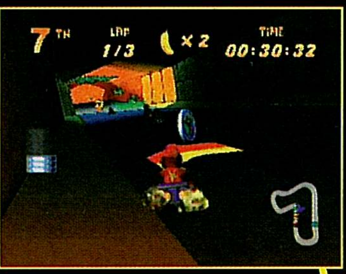




1. Las **tres primeras monedas** no presentan **ningún inconveniente**. Se ven de sobra y son bastante fáciles de coger, incluso a la última vuelta.



2. Esta moneda está en un lugar estratégico. Para hacerte con ella, **atraviesa el agua con el propulsor** que hay justo antes del lago.



3. Los programadores han colocado otra de las monedas **justo a la salida de esta curva**. Frena un poco si no quieres pasártela.



4. Toma el **camino de la derecha cuando llegues a la bifurcación**. Es más largo, pero también te espera otra monedita que cargar en la mochila.



5. Un poco más adelante, **bájate al otro camino** y así cogerás la **última moneda**. En las demás vueltas, utiliza **siempre la ruta de la izquierda**.

JUNGLE FALLS



1. La **primera moneda** está justo a la **derecha de la línea de salida**. Si en la parrilla **sales colocado a la izquierda, será mejor que la dejes** para las siguientes vueltas, porque corres el **riesgo de caerte al agua**.



2. La **segunda está en la parte izquierda** de la carretera. Tienes que **derrapar para cogerla**, y ajustar bien para no darte un chapuzón.



3. La moneda que está **antes del puente es la más difícil** de coger de todo el circuito. Toma la **curva bien abierta**, pasando junto a la palmera de la izquierda, y derrapa si ves que te vas de bruces al lago.



4. Para coger la moneda que está a la **izquierda de la boca del túnel** debes **desviarte un poco** y tener el derrape a punto para **no chocar contra la pared**.

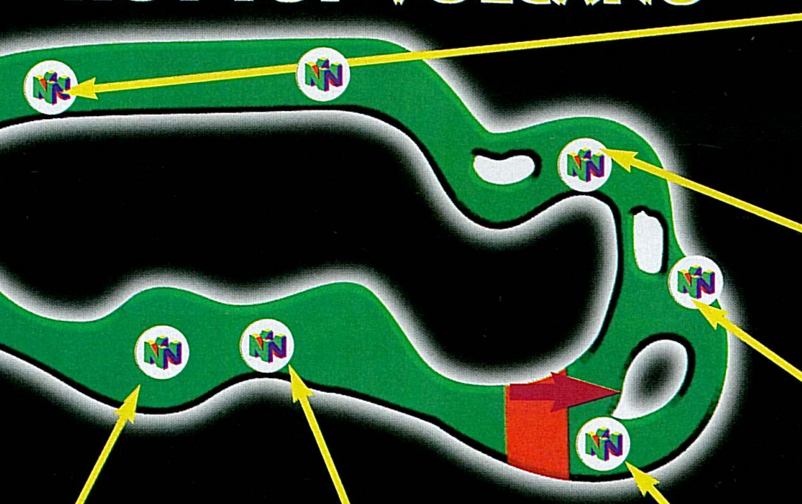


5.La séptima moneda está **dentro de la boca del esqueleto de dinosaurio**. Cuando la hayas cogido, pasa por su derecha. El camino es más corto.



6. Al llegar a la **última curva antes de meta**, sitúate en la **parte izquierda de la pista** y así cogerás la octava moneda del circuito.

HOT TOP VOLCANO





1. Enfrente de la salida hay una **gran columna de piedra**. Rodéala por su derecha, volando a media altura, para encontrar la primera moneda.



2.Cuando entres en el **primer túnel del circuito, elige la ruta de la izquierda**. Como ves en la pantalla, al fondo te espera una moneda.



3. Vuelve a meterte por la **izquierda en el segundo túnel**. Una vez que tengas la moneda en tu poder, te aconsejamos que utilices el otro camino. Es más asequible.



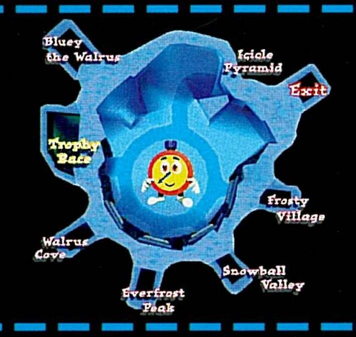
4. Para coger la **quinta moneda** tienes que hacer un **vuelo rasante** por encima de este **arco de piedra**. La maniobra es bastante sencilla, así que no tendrás problemas.



5. Al final del circuito, llegas a una **zona abierta con un dinosaurio**. Las llamaradas de lava no te dañan, pero él sí, así que **esquívalo a toda costa**.



6. La dos últimas monedas están **dentro de los propulsores** que hay junto al dinosaurio. Si coges el primero, su impulso te llevará al segundo.



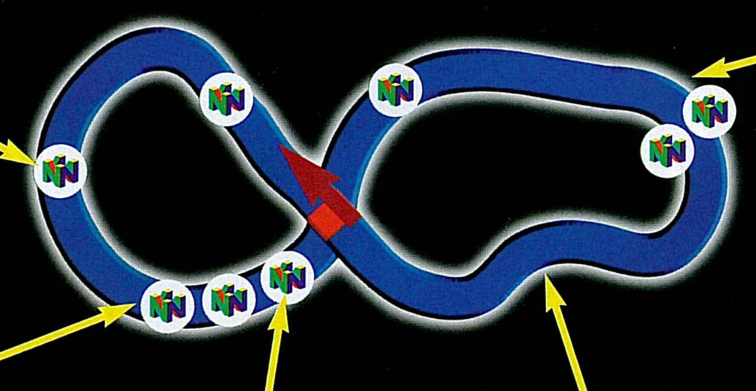
SNOWFLAKE MOUNTAIN

EL HIELO Y LA OSCURIDAD PONEN LAS COSAS MÁS DIFÍCILES TODAVÍA

EVERFROST PEAK



1. *Para la* ***segunda moneda****, pasa por la* ***izquierda de este propulsor****. Hazte con ella en la primera vuelta y* ***usa el propulsor en las siguientes****.*





4. *Las dos últimas monedas* ***no las puedes coger en la misma vuelta****, más que nada porque están* ***encima y debajo del mismo arco de piedra****. La una en una vuelta, y la otra a la que vuelves. Pero sin descuidos, ¿eh?*



2. *Las siguientes dos monedas están sobre un* ***saliente, en la ladera derecha del cañón****. Ve a media altura.*



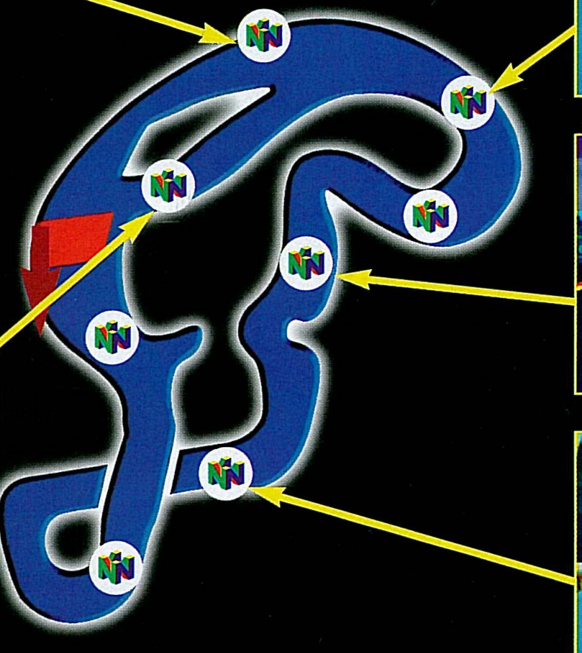
3. *La quinta moneda está colocada* ***encima del arco que cruza la pista*** *de lado a lado. La ves con la suficiente distancia, así que es bien fácil.*

5. *El último propulsor te lleva a la meta, pero tienes que dar un* ***giro forzado*** *para entrar en él (suelta el acelerador antes de cogerlos). Los* ***propulsores del suelo*** *también funcionan si los tocas con tu avión.*

WALRUS COVE



4. *Un poco más adelante hay otra moneda en la misma situación, pero más pegada al borde, así que repite la maniobra de antes. Es decir,* ***derrapar sin meter la zarpa en el hielo****.*



5. *El* ***camino estrecho de la izquierda*** *no sólo es más corto, sino que además tiene otra moneda. Utiliza el* ***propulsor*** *para evitar tocar el agua.*

3. *Ve por la* ***derecha en el tramo final del circuito****, porque hay una* ***moneda escondida entre los pinos****. Debes tener cuidado, porque* ***hay que derrapar*** *sin caerse al agua helada.*

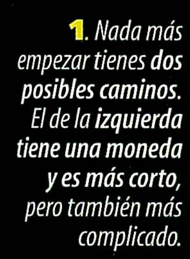


2. *A la* ***salida de la cueva hay otra moneda****. Está en la* ***parte derecha*** *de la carretera, así que cógela en la primera vuelta y* ***después utiliza el propulsor*** *que hay a la izquierda.*



1. *A la* ***entrada del segundo túnel****, en la parte de la izquierda, te espera la tercera moneda. Haz un giro* ***con derrape*** *para cogerla, y procura no* ***darte contra el*** *marco de la entrada*

SNOWBALL VALLEY



1. *Nada más empezar tienes* ***dos posibles caminos.*** *El de la* ***izquierda tiene una moneda y es más corto,*** *pero también más complicado.*





2. *Si vas por la* ***derecha, cruzas un estrecho camino de hielo*** *sobre el que hay otra moneda. Derrapa para cogerla, porque está al borde del agua.*



3. ***Ajusta el salto hacia la derecha*** *para coger la* ***moneda que está junto a la pared****. Se puede* ***pillar a la salida del túnel*** *si vas por la ruta de la izquierda, pero tienes que dar* ***una curva muy cerrada.***

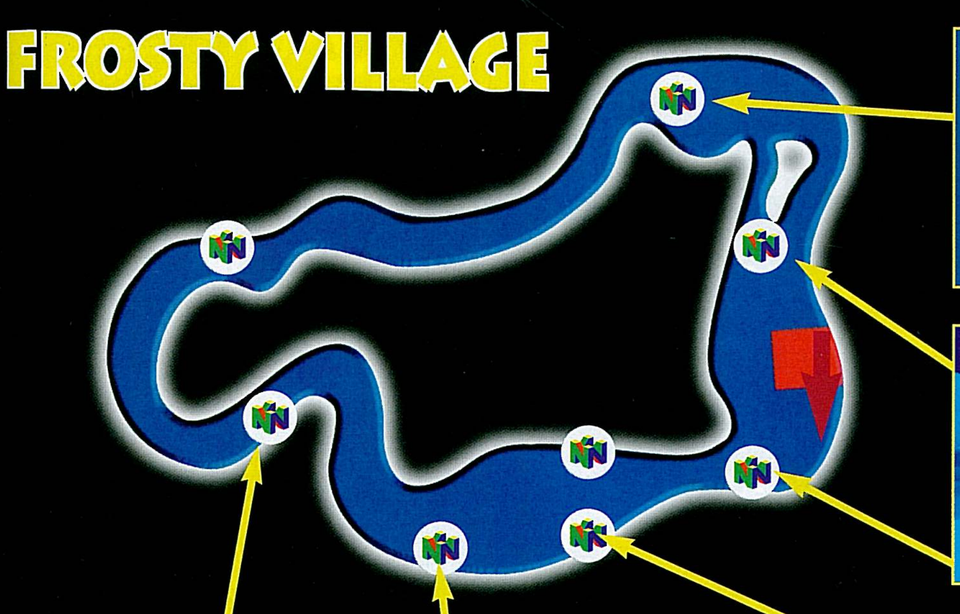


4. *En la* ***explanada*** *por donde* ***bajan las bolas de nieve hay dos monedas,*** *una a la izquierda y otra a la derecha. Tienes que* ***coger una en cada vuelta****, lo contrario es imposible.*



5. *La* ***curva que hay antes de llegar a meta*** *tiene otra moneda. También tienes que* ***derrapar para cogerla.***

FROSTY VILLAGE





1. *La* ***primera moneda está a la izquierda de la salida,*** *así que aprovecha el* ***turbo*** *para cogerla si estás bien situado en la parrilla.*



2. *Hay una* ***moneda debajo de cada uno de los dos arcos laterales****. Pasa* ***primero por el de la izquierda****, y así estarás encaminado para la siguiente.*



3. *La* ***cuarta moneda*** *está* ***delante de las casas*** *al final de la bajada. Da una* ***curva muy abierta*** *y derrapa para* ***no chocarte*** *con alguna de ellas.*



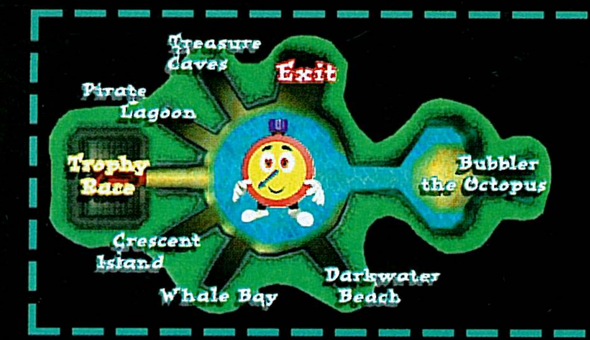
4. *Coge los* ***tres plátanos*** *que hay a la derecha del túnel y* ***gira a la izquierda derrapando.*** *Pasa sobre el propulsor y ve directo a la moneda de enfrente.*



5. *El final llega con dos monedas que aún debes recoger.* ***La primera está en el exterior de una curva.*** *Tómala abierta para pillarla con suficiente holgura.*



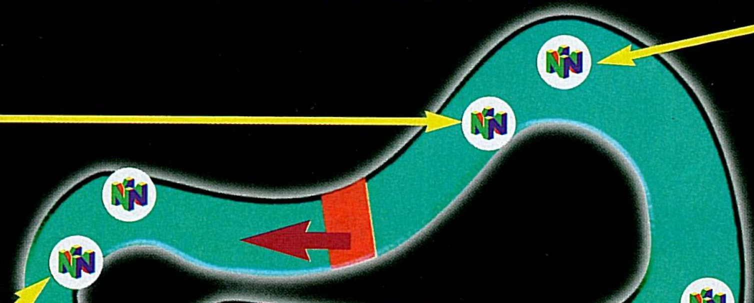
6. *La* ***última moneda está en la recta de meta****, pero* ***colocada muy al borde.*** *Una vez más, ten cuidado de no caerte al agua cuando la cojas porque la operación no es fácil.*



SHERBET ISLAND

ES HORA DE DARSE UN BAÑO EN LAS AGUAS DE ESTE CÁLIDO OCÉANO

WHALE BAY



5. *La **última moneda está en la recta que lleva a meta**. Cogerla es muy fácil, porque está **flotando** sobre el agua, pero si te despistas te la puedes pasar de largo.*

4. *Muchos de los **propulsores de este circuito** tienen una **moneda en su interior**. El último antes de la meta es precisamente uno de ellos.*



1. *Toma está **curva por el interior** para coger la segunda moneda. Tienes que pasar por **debajo de la palmera**.*



2. *Delante del **galeón hay una ballena** que sale a la superficie al acercarte. Sirve de **trampolín** para subir a la cubierta y atajar por esta ruta alternativa.*



3. *Para coger la **sexta moneda** tienes que **abrirte mucho en la última gran curva** que hay antes de la meta. Está a la **derecha del galeón**, en el **pasadizo excavado** en la roca.*

CRESCENT ISLAND



4. *A la **izquierda de la rampa por la que subes al galeón** hay otra moneda. Toma la **curva bien abierta y derrapa** para volver a encontrar la dirección correcta.*



5. *Cuando **subas al galeón**, no entres por la puerta de la bodega, sino por la **rampa de la derecha**. Arriba está la moneda y un agujero para ir al interior.*



3. *Cuando los dos caminos se reunen, vas por un **tramo con palmeras** en la pared derecha. Mira en el segundo grupo.*



2. *El túnel de la **derecha** es más corto, y tiene una moneda difícil de coger. Derrapa a la izquierda y evita la pared.*



1. *La **carretera se bifurca** nada más salir. Por el camino de la **izquierda** encontrarás **dos monedas y un zipper**.*



6. *A la salida del **último túnel** antes de meta hay un **atajo** con otra moneda. **Gira a la derecha** nada más salir.*

PIRATE LAGOON



1. Delante de la salida hay dos monedas. La primera es fácil, pero te puedes **pasar de largo la segunda** si utilizas el propulsor. Ve con cuidado.



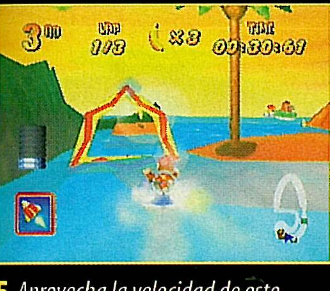
2. En la **playa que hay al pie de la muralla del castillo** está la cuarta. Toma la **curva por la derecha.**



3. A la **salida del túnel** viene un tramo muy virado donde encuentras **tres monedas** seguidas en un espacio pequeño. **Derrapa** para no perderte ni una.



4. Pasa por la **derecha del islote** que hay en este punto para llevarte a casa la **séptima moneda** del circuito. Utiliza el **camino de la izquierda** en las demás vueltas, que para eso es más cortito.

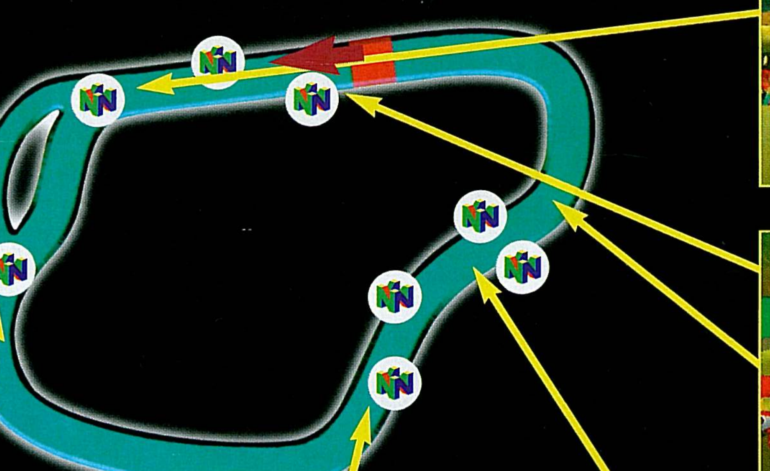


5. Aprovecha la velocidad de este **propulsor** para saltar por encima del montículo de delante. Gira a **izquierda en el aire** para entrar en meta.



6. La **octava moneda** del circuito está en la **parte izquierda de la recta de meta**. Cógela en la primera vuelta para ahorrarte complicaciones

TREASURE CAVES





1. Frente a la salida hay dos monedas. La primera está en la **parte izquierda** de la carretera, y la siguiente en la **derecha**, justo **delante de un zipper.**

2. Tu tercer objetivo está **antes de llegar al gran arco de piedra, entre las palmeras** que hay a la derecha de la pista.



3. **Después de pasar el arco** hay una moneda más. Ve por la **derecha** e intenta cogerla **pasando por el propulsor.**



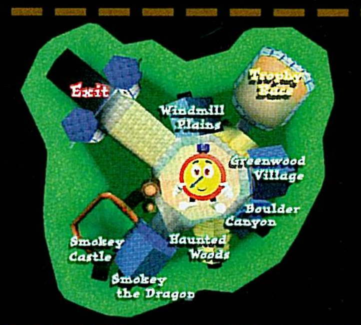
4. En la caverna te encuentras primero con dos monedas en el **brazo de tierra**. Coge la de la derecha en una vuelta y usa el propulsor para la de la izquierda.



5. Las dos últimas del circuito están cada una **a un lado del final del brazo de tierra**. Elige cuál quieres coger ahora y deja la otra para la próxima vuelta.



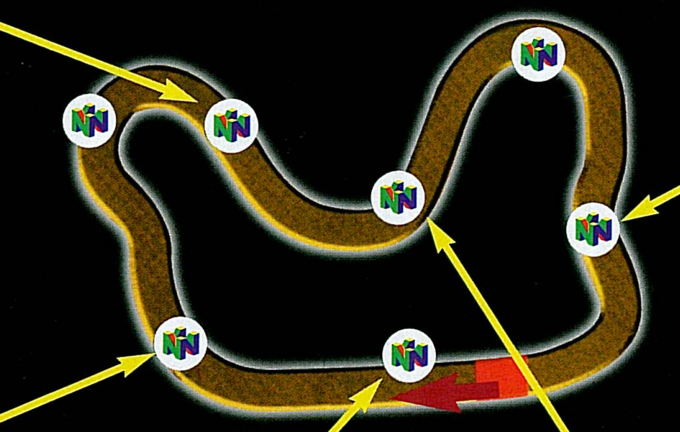
6. **Derrapa a la izquierda** cuando cojas el impulsor que te lleva a la salida de la cueva para **evitar chocar contra el muro**. La meta está ya cerca.



DRAGON FOREST

BIENVENIDO A ESTA REGIÓN MEDIEVAL. ¿SERÁ EL ÚLTIMO MUNDO DEL JUEGO?

WINDMILL PLAINS





1. Para coger las dos primeras monedas, pasa por **debajo de los dos molinos** que hay delante de la salida. Aprovecha los **propulsores**.



2. La tercera moneda está **dentro del primer túnel** que por el que pasas. Sitúate en la **parte izquierda** de la pista para cogerla.

3. De nuevo un **molino**, y otra vez una **moneda en su parte inferior**. Ten **cuidado con las aspas**.

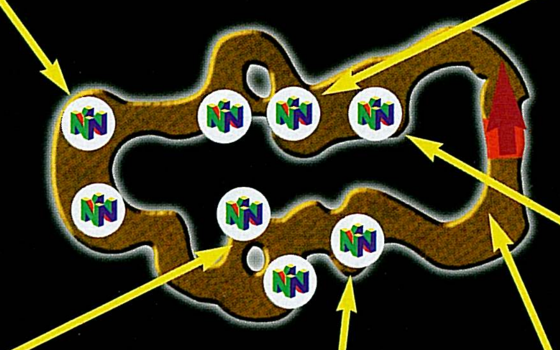


4. La sexta moneda está muy bien **escondida tras la cascada** que hay en esta zona. Tienes que **desviarte un poco a la izquierda** para encontrarla.



5. En esta **amplia explanada** está la última moneda e Windmill Plains. Si utilizas el propulsor puedes tener problemas para hacerte con ella.

GREENWOOD VILLAGE





1. La primera moneda está en la **parte izquierda de la plaza del pueblo. No pises el propulsor** que hay justo antes cuando vayas a cogerla.

2. El **pozo que hay en el centro de la plaza** es la entrada a un atajo que te lleva al túnel que hay después. Tienes que **derrapar para cogerlo.**



3. Atento a la moneda que está en la **parte derecha** de la carretera. El **terreno tiene baches** que pueden desequilibrar tu coche.



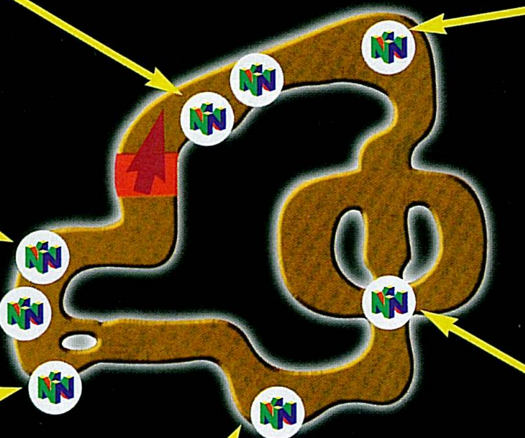
4. A la **salida del túnel** tienes que hacer un **derrape a la izquierda** para entrar por un **pasillo** en el que está la sexta moneda. No vuelvas a ir por aquí: **el camino es más largo.**

5. Al entrar de nuevo en el pueblo, fíjate que la última moneda está en una **esquina** que hay enfrente. Gira a la izquierda para **no chocar contra el bordillo.**



6. En el **tramo final del circuito** hay dos propulsores difíciles de coger, pero que te hacen **ganar un tiempo precioso.** Tienes que **abrirte bien en las curvas** para tomarlos.

BOULDER CANYON





1. La primera moneda **llega nada más salir**, en la **arena** que hay a la derecha. Si estás mal colocado en la parrilla, déjala para la siguiente vuelta.

2. Esta moneda parece fácil de coger, pero tienes que **esquivar el tronco** que hay al lado suyo y que para colmo **gira cuando lo golpean** tus rivales.



3. La cuarta moneda la coges con el **impulso que te da el zipper** que hay en el suelo.



4. En esta curva tienes que **abrirte a la izquierda** para coger la moneda y, de paso, entrar en el propulsor que hay junto a ella.

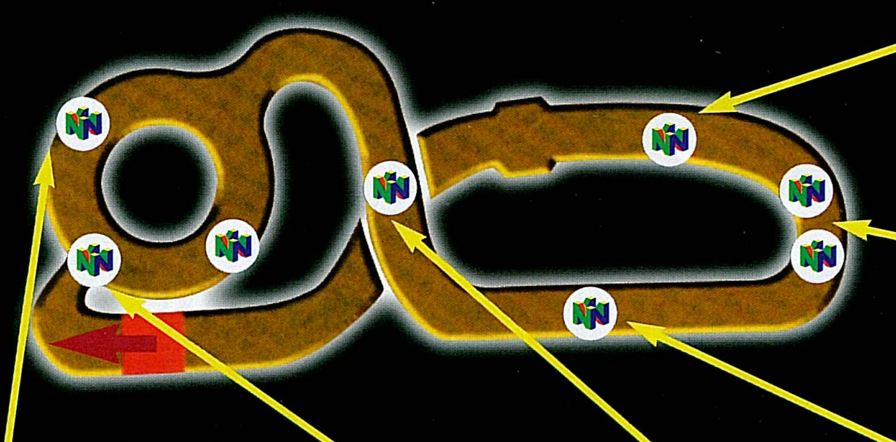


5. Toma el **camino de la izquierda** cuando veas varios pasillos alternativos. Hay dos monedas esperándote.

6. ¿Te acuerdas de la maniobra que hiciste con la **quinta moneda**? Pues repítela para coger la **última del circuito.**



HAUNTED WOODS





1. Nada más salir hay una moneda **cuando entras en la plaza**. Cógela con cuidado de **no caerte en la fuente** que hay en el centro.



2. En el **perímetro de la plaza hay otras dos monedas.** Tienes que **rodearla por un lado en cada vuelta** para hacerte con ellas



3. Ponte en la **parte derecha de la carretera** cuando cruces **el primer túnel**. Casi te darás de bruces con la tercera moneda.



4. La siguiente moneda está chupada. Lo único que tienes que hacer es ir por el **centro de la calzada** y te pegarás un buen encontronazo con ella.

5. Esta **curva tan cerrada** tienes que tomarla por el interior para coger las dos monedas **consecutivas** que guarda.

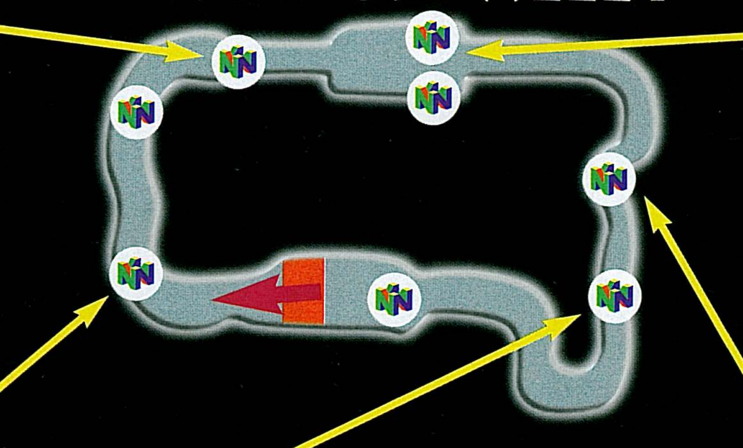
6. La última moneda también es muy fácil de coger, pero ten en cuenta que hay **dos propulsores inmediatamente después** suyo, uno a cada lado de la carretera.



SPACE WORLD

EL FARO RESULTÓ SER UN COHETE, Y AQUÍ ESTÁ EL MUNDO OCULTO DE DKR

SPACEDUST ALLEY



2. *Vuela alto en el primer túnel, porque cerca de la entrada está la tercera. Ojo a los **rayos láser** que cruzan el pasillo.*

3. *En la **explanada de las palmeras** hay una moneda a **cada lado de la pista**, así que tienes que elegir a por cual vas y dejar la otra para después.*



1. *Las dos primeras monedas llegan tras **girar a la derecha después de la salida**. Ten en cuenta que para coger la primera no debes entrar en el propulsor.*



5. *En la zona del paso elevado hay un **atajo: pasa por debajo de la carretera** y cruza el túnel. Utiliza el propulsor de la entrada para coger la moneda.*

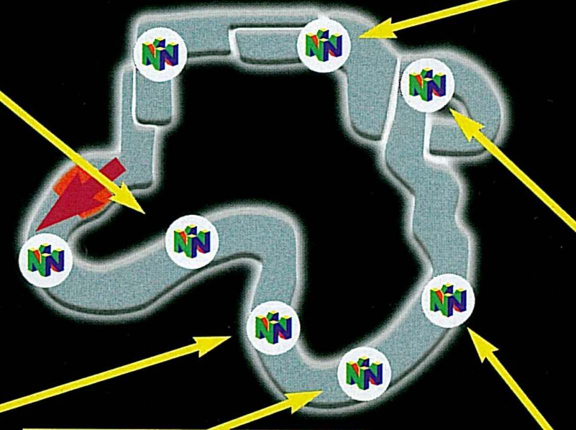


4. *En el **paso elevado** viene la **moneda más difícil** de las ocho. Está muy **cerca de los rayos**, así que cuida que tu vehículo no toque ninguno.*

DARKMOON CAVERNS



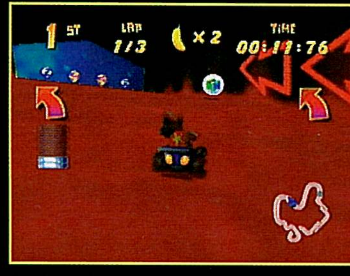
1. *Tras coger la primera moneda justo después de la salida, prepárate para tomar **bien abierta la siguiente curva a la derecha**, porque en el exterior te espera la segunda.*



6. *Las dos últimas monedas están bien **centradas en la carretera**, justo al principio de los **dos loopings** que llegan en la **parte final del recorrido**.*



5. *Esta moneda también requiere mucha habilidad, porque está en el **exterior de una curva a la derecha**, y te la puedes pasar fácilmente*



2. *Para embolsarte la tercera moneda lo mejor es que **aproveches el impulso del propulsor** que hay un poco antes, en la **parte derecha del túnel**.*

3. *Justo después de **salir del túnel** aparece la siguiente moneda. Tienes que estar muy atento, porque apenas da tiempo a verla y ya la tienes encima.*



4. *La quinta moneda está situada **entre los dos cráteres que hay en esta explanada lunar. Cógela y pasa a la derecha del segundo** para impulsarte con el correspondiente zipper.*

SPACEPORT ALPHA



1. Para coger las dos primeras monedas tienes que hacer **una maniobra de derecha a izquierda** en las **curvas que vienen después de la salida**. Derrapa para no perder la pista de tus rivales.



2. La **tercera moneda está en el tobogán**. Tienes que bajar rápido a la entrada y **subir más rápido todavía** cuando ya la tengas en tu poder.



3. Esta es quizá la moneda más fácil de todo el circuito. Está justo en el **centro de este gran espacio al aire libre**, así que no deberías tener problemas para cogerla.



4. En el corredor se te vienen varios problemas encima. Primero los **láser**, y luego **dos monedas seguidas**, una abajo y otra a la derecha, un poco más adelante.

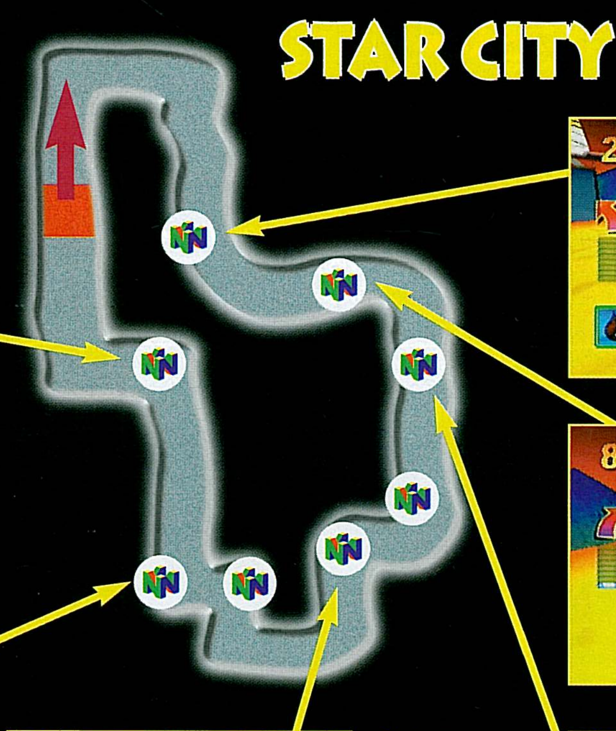


5. Inmediatamente después del corredor giras a la derecha para entrar en un **pasillo azul**. A la entrada, casi **pegada al techo**, está la penúltima moneda del circuito.



6. El último tramo transcurre **entre dos paredes rojas** con **cristales** que te llevan directamente a la meta. **A la entrada** está la octava moneda.

STAR CITY





1. Para coger la primera moneda puedes aprovechar el **impulso del zipper** que tiene delante, pero **gira rápido a la izquierda** para no salirte de la pista.



2. Poco después viene la siguiente moneda. Está en el **centro de la pista**, así que es casi obligatorio que **la cojas en la primera vuelta** y te quites un problema de encima.



3. La tercera moneda está a la **derecha de un propulsor**. Cógela también en la primera vuelta (sin tocar el impulsor) y pasa **por encima del propulsor en las siguientes.**

4. Aquí tienes que hacer un **derrape para coger la moneda**, pero cuentas con la ventaja de que está sobre un propulsor que te dispara.



5. La sexta y la séptima moneda están colocadas en el peor sitio posible. **Apura el derrape en las esquinas** para que no se te escapen.



6. Después de los apuros que has pasado, la octava moneda es pan comido. Está **al final de una cuesta arriba**, cuando llegan las **dos últimas curvas antes de entrar en meta.**

LOS SECRETOS DE «DKR» AL DESCUBIERTO

LA GUARIDA DE WIZPIG







Cuando ganas al enemigo final de cada mundo recibes una parte del amuleto de Wizpig. Pues bien, si consigues reunir las cuatro, abrirás la ***cabeza de la zona central. Entra en ella*** *y correrás contra* ***Wizpig por primera vez.*** *Utiliza* ***todos los propulsores*** *para ganarle y asistirás nada menos que al* ***primer final del juego.***

JUEGA CON DRUMSTICK





¿Quieres saber dónde se esconde este nuevo personaje? Ve a la zona central del juego cuando tengas ***todos los amuletos y hayas abierto la gran cabeza*** *de Wizpig. Busca por allí una* ***rana con una cresta roja y atropéllala:*** *aparecerá el* ***gallo Drumstick.*** *Sal de la partida y te encontrarás a tu nuevo amigo en la pantalla de selección una vez que empieces a jugar de nuevo.*

¡VIAJA AL ESPACIO!





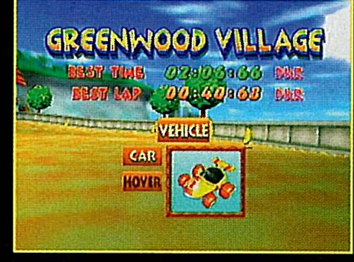
Cuando ya tengas ***todos los trofeos y amuletos*** *posibles, dirígete al* ***cartel que hay junto al faro.*** *La señal de que todo va bien es que aparecen* ***cuatro imágenes de Wizpig*** *en lugar de las que había antes.* ***Toca el claxon*** *y ocurrirá algo sorprendente:* ***el faro se convertirá en un cohete*** *que despega hacia el espacio. Ahora ya tienes* ***abierto el mundo secreto de DKR.*** *Si sales de la partida y quieres regresar a él, sólo tienes que dirigirte al lugar donde estaba el faro.*

MIRROR MODE



Cuando completas ***todos los objetivos de cada mundo*** *aparece un nuevo modo de juego en el menú de selección. Se llama* ***"Adventure Two"****, y se trata de un "mirror mode" en el que todos los* ***circuitos se corren al revés*** *y en el que, además, tus* ***rivales son más difíciles de batir.***

TIME TRIAL



Cuando encuentras la llave *que hay en cada mundo, puedes entrar en el desafío de TT. Si superas los 4 desafíos, podrás* ***activar el modo Time Trial*** *y tratar de batir el récord de los circuitos. Baja el tiempo por defecto y correrás contra TT. Mejora sus marcas en todos los circuitos, y* ***¡¡podrás correr con él!!***

DÓNDE ESTÁN Y CÓMO SE CONSIGUEN TODAS LAS LLAVES









1. Dino Domain: *La* ***primera llave está en Ancient Lake. Desvíate a la derecha*** *cuando llegues al primer grupo de globos y dirígete a las* ***estructuras de piedra*** *que hay en la cuneta. Lo que viene es muy fácil, sube por la* ***rampa con el*** *logo de Rare y te harás con la llave.*

2. Snowflake Mountain: *Está escondida en* ***Snowball Valley.*** *Gira a la* ***izquierda en cuanto tomes la salida*** *y encontrarás un camino que sube hasta una explanada. La llave está* ***dentro de una habitación helada.***

3. Sherbet Island: *Entra en* ***Crescent Island*** *y, si puedes, elige el* ***hovercraft*** *(también es factible con el coche, pero lleva más tiempo). Coge el camino de la* ***izquierda después de la salida y lánzate al agua*** *cuando llegue al final. La llave está un poco más adelante, escondida en la* ***ladera de la montaña.***

4. Dragon Forest: *Esta es la llave más difícil de coger. Corre en* ***Boulder Canyon*** *y dirígete al* ***puente de madera.*** *Allí verás una* ***campana amarilla con un globo azul*** *delante. Tienes que* ***coger el globo tres veces*** *(espera a que reaparezca cada vez) para conseguir el* ***turbo más potente.*** *Ahora sitúate* ***bajo la campana y la oirás sonar.*** *Cuando el puente de madera comience a elevarse, activa el turbo para* ***llegar al castillo de enfrente.*** *Allí te esperan la llave y, de premio, unas cuantas bananas.*

LYLAT WARS



Mapas con las **rutas de viaje**

Desvelamos los **secretos** de los **quince planetas**

Descubre todos los **trucos** y **claves** para llegar al final

Consejos para acabar con **los enemigos**

El sistema Lylat

Conocer es saber. Y para que entres con buen pie en esta aventura vamos a presentarte a continuación los 15 planetas del sistema Lylat. Es sólo un adelanto, pero al menos podrás ir haciéndote una idea de lo que te espera más allá.

ZONESS

Acompaña a Fox y sus amigos en una incursión aérea sobre los sistemas defensivos de Andross. Lucha contra sus tropas de élite mientras evitas que sus radares te detecten.

AQUAS

Fox abandona momentáneamente su caza estelar para ponerse a los mandos de un submarino de combate. Una aventura pasada por agua que no debes perderte... si eres capaz de encontrar la entrada al planeta.

SECTOR Y

La flota de Corneria ha sufrido muchas bajas en este Sector. Los supervivientes informan de un nuevo ataque de gigantescos androides. Es imprescindible que entremos allí para destruir a los soldados de acero de Andross.

KATINA

Es uno de los puntos más importantes de nuestra línea de defensa y está siendo atacado por cientos de robots. También se ha detectado una nave nodriza. Así que acude y dale duro.

METEO

La zona más difícil del sistema Lylat, especialmente peligrosa para los pilotos despistados. Además de furiosas naves enemigas, te las tendrás que ver con densas nubes de meteoritos.

SOLAR

Un planeta en llamas es el único atajo para coger por sorpresa a las tropas enemigas. Esquiva la tormenta de fuego, acaba con los "cálidos enemigos" de este acogedor planeta y la victoria final será tuya.

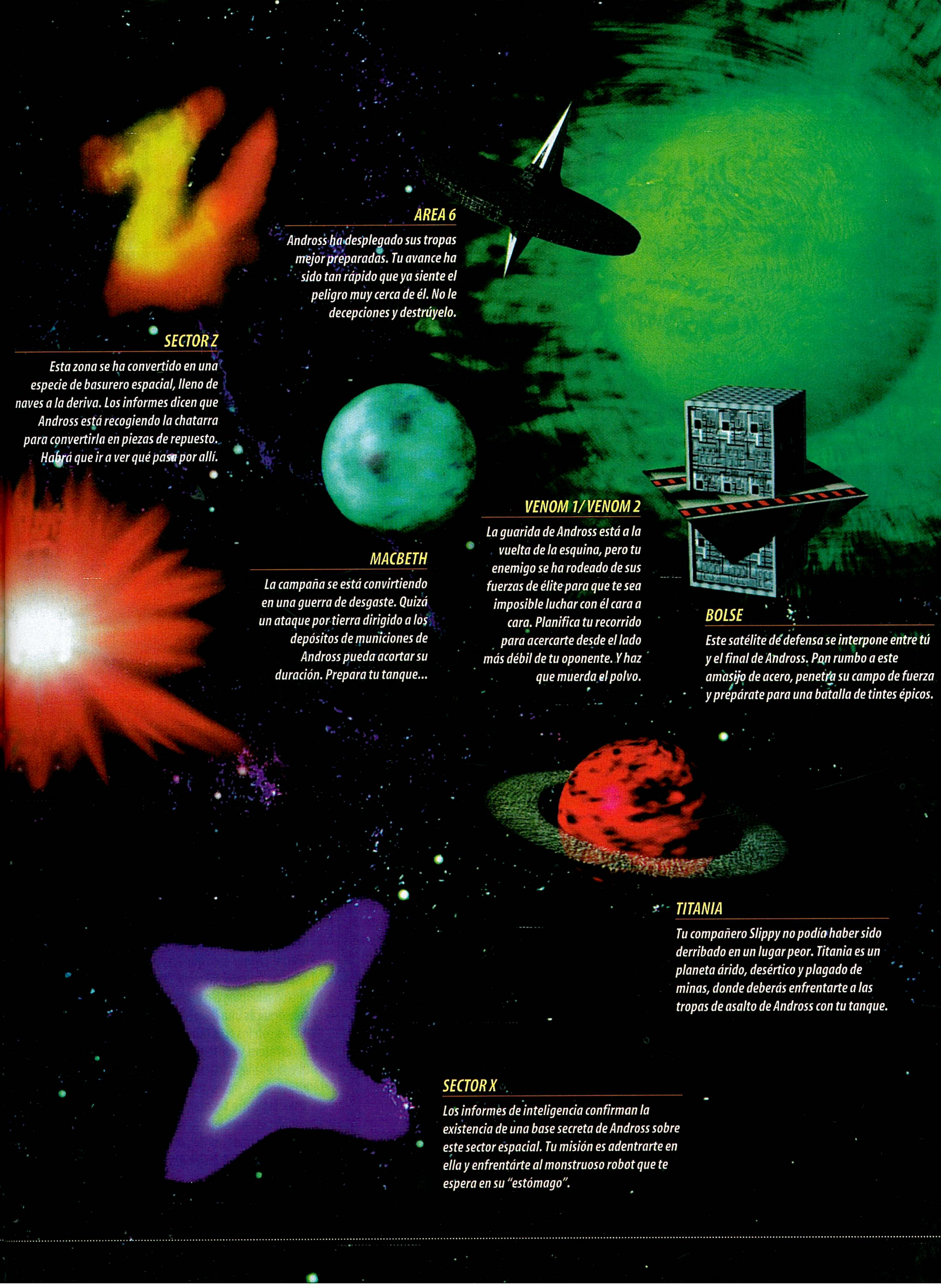
FORTUNA

Andross se ha apoderado de la Base Aliada de Fortuna. Y se rumorea que la flota pirata de Star Wolf también anda por la zona. Su objetivo: localizar cierta información secreta.

CORNERIA

La invasión ha llegado hasta la puerta de los Cornerianos. El general Pepper no puede resistir más. La batalla tendrá lugar en la misma capital del planeta, entre las torres de la ciudad.





AREA 6

Andross ha desplegado sus tropas mejor preparadas. Tu avance ha sido tan rápido que ya siente el peligro muy cerca de él. No le decepciones y destrúyelo.

SECTOR Z

Esta zona se ha convertido en una especie de basurero espacial, lleno de naves a la deriva. Los informes dicen que Andross está recogiendo la chatarra para convertirla en piezas de repuesto. Habrá que ir a ver qué pasa por allí.

MACBETH

La campaña se está convirtiendo en una guerra de desgaste. Quizá un ataque por tierra dirigido a los depósitos de municiones de Andross pueda acortar su duración. Prepara tu tanque...

VENOM 1/ VENOM 2

La guarida de Andross está a la vuelta de la esquina, pero tu enemigo se ha rodeado de sus fuerzas de élite para que te sea imposible luchar con él cara a cara. Planifica tu recorrido para acercarte desde el lado más débil de tu oponente. Y haz que muerda el polvo.

BOLSE

Este satélite de defensa se interpone entre tú y el final de Andross. Pon rumbo a este amasijo de acero, penetra su campo de fuerza y prepárate para una batalla de tintes épicos.

TITANIA

Tu compañero Slippy no podía haber sido derribado en un lugar peor. Titania es un planeta árido, desértico y plagado de minas, donde deberás enfrentarte a las tropas de asalto de Andross con tu tanque.

SECTOR X

Los informes de inteligencia confirman la existencia de una base secreta de Andross sobre este sector espacial. Tu misión es adentrarte en ella y enfrentárte al monstruoso robot que te espera en su "estómago".

MISIÓN 1

CORNERIA

Marca a superar: 150 Derribos.
Destinos posibles:
Ruta 1. Meteo (Nivel: Fácil).
Ruta 2. Sector Y (Nivel: Difícil).
Enemigos principales: Garudas, Ski Bots, Granga Fighters, Firebirds, Mole Missiles.
Enemigos finales:
Ruta 1. Granga.
Ruta 2. Attack Carrier.

¿Cómo llegar a METEO?

Si completas la misión de CORNERIA limitándote a salvar el pellejo y liquidando todo lo que se te ponga a tiro, serás transportado automáticamente al Sector Meteo. Eso sí, antes tendrás que acabar con GRANGA al final del recorrido.

¿Cómo acabar con GRANGA?








Como no podía ser de otra forma, el primer enemigo importante del juego es **bastante vulnerable a tus disparos.** Aunque está blindado en las zonas más visibles, sin duda **la espalda en su parte más débil.** Dispara a los **contenedores de color verde que lleva** en esta zona, y acabarás con él sin demasiados problemas.

¿Cómo llegar al SECTOR Y?

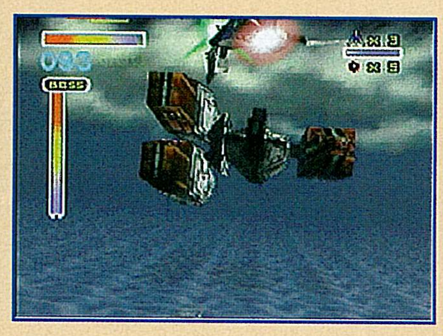







Para lograr el pasaje hasta esta remota zona espacial tendrás que **cumplir dos misiones secretas.** Por un lado, **salvar a Falco cuando se encuentre acosado por tres cazas enemigos** (ocurre tras el Checkpoint).Y por otro tendrás que **pasar bajo todos los arcos de piedra (hay siete en total) que se encuentran sobre el lago,** al final del recorrido.

¿Cómo acabar con el ATTACK CARRIER?




Si has conseguido cumplir las misiones secretas te verás las caras con esta poderosa nave tras la catarata. Para destruirla fácilmente tendrás que **concentrar primero tus disparos sobre el muelle de lanzamiento** (extremo derecho de la estructura), para pasar **después a machacar los dos lanzamisiles de la zona izquierda.** En ambos casos, hazlo cuando estén abiertas las compuertas. Tu último paso será disparar a discreción sobre lo que quede de nave.

ALTO SECRETO

- La **cuarta oleada de cazas** en CORNERIA llega dividida en dos formaciones: **tres naves por la izquierda y dos por la derecha.** Acaba con ellos en el menor tiempo posible y **recibirás una mejora para tu láser.**
- Si en el **primer arco que hay sobre el lago** disparas primero sobre el "Ski Bot" y luego haces un looping alrededor de la estructura, **conseguirás una bomba extra.**
- **Acaba con los tres tanques que circulan por la carretera** y conseguirás un anillo extra. Obedece la llamada de Falco, que te pedirá ayuda en ese momento.
- Si **vuelas entre las piernas de GRANGA** y completas una vuelta alrededor del robot sin chocar con nada, conseguirás un **Airwing extra.** Esto **sólo funcionará una vez.**

MISIÓN 2
METEO

Marca a superar: 200 Derribos.
Escalas anteriores: Corneria.
Destinos posibles:
Ruta 1. Fortuna (Nivel: Fácil).
Ruta 2. Katina (Nivel: Medio).
Enemigos principales: Hop Bot, Flip Bots, Laser Cannons, Web Ships, Moras.
Enemigos finales: Meteo Crusher.

¿Cómo llegar a FORTUNA?

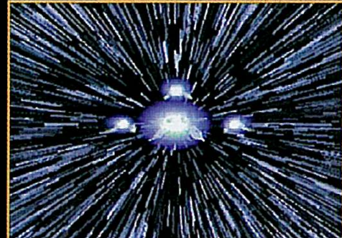




Para tomar la ruta de Fortuna, la fortaleza helada, uno de los puntos más importantes del sistema aliado, tendrás que **sobrevivir a la maraña de defensas enemigas que aguardan al final** de Meteo. El trasbordo es directo.

¿Cómo llegar a KATINA?









La Base Aliada de Katina se encuentra bajo fuego enemigo en estos momentos, y desde tu actual posición sólo hay una posibilidad de llegar a tiempo de hacer algo por ella: **atravesar los siete anillos de color azul que están al final de Meteo**. La operación es bastante complicada. Hay que tener cuidado porque **cada vez que pases por un anillo, tu nave se irá acelerando más y más,** hasta que en los últimos apenas tendrás tiempo de maniobrar. Una misión sólo para maestros con muchas horas de vuelo.



- Puedes **ganar una ampliación de tu láser** nada más empezar el nivel, si justo al principio te dedicas a **atravesar todas las formaciones circulares** de meteoritos que veas.
- Consigue un montón de derribos usando las **"Smart Bombs" contra los asteroides marrones**. Trata de localizar y marcar a uno de estos pedruscos que esté bien rodeado. Te anotarás hasta **10 "Hits points" de un disparo.**
- En un lugar de la fase se encuentran **3 anillos colocados de forma vertical**. ¿Imposible cogerlos todos? En absoluto. Dirígete hacia el que está en el centro y en cuanto lo estés atravesando, márcate un looping. Así de sencillo.
- En Meteo resulta muy fácil para un enemigo esconderse tras una roca. Para descubrirle, **lleva activado siempre el localizador de blancos** (o sea, mantén **pulsado en todo momento el botón A**).
- Un **escuadrón de cazas "Flip Bot" pondrá en apuros al pobre Slippy**. Para librarle de tan molesta compañía no tienes más que disparar muchas veces contra cada nave enemiga. Insiste, porque **se pueden destruir todas**.
- **Peppy también te pedirá ayuda para que le quites un escuadrón de cazas "Venom"** que lleva en la cola. Dale marcha al gatillo o no podrás ayudarle a tiempo.
- Las naves "Web" construyen un **jaula de acero que puede atraparte** en menos de un segundo. Las soluciones son quedarse en el **centro de la espiral** mientras lo construyen y disparar sobre la parte más baja del horizonte, o **gastar una de tus valiosas bombas.**

¿Cómo acabar con METEO CRUSHER?









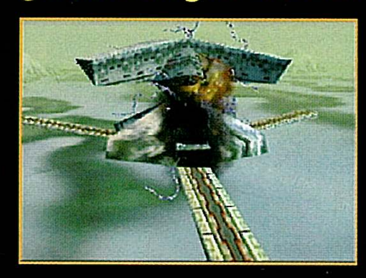
Esta nave está potentemente blindada, de manera que **cualquier ataque frontal resulta inútil**. Claro que, si te fijas bien, seguro que descubres el **núcleo del generador que queda al descubierto con las rotaciones del escudo.** Ve acabando con las cuatro partes del núcleo, teniendo mucho cuidado de **no dar en el centro del escudo**; si cometes esta imprudencia, la **nave absorberá la energía de tus rayos láser y te devolverá el golpe** con la misma fuerza. Bueno pues una vez que elimines la citadas cuatro partes, el objetivo es **disparar justo en el centro del corazón**,evitando su aterradora nube de rayos. Cuando la nave se rinda y se dé la vuelta, no tienes más que dirigir tus **disparos hacia los dos rectángulos amarillos por encima y por debajo del centro geométrico**, para completar esta tortuosa faena.

MISIÓN 3

FORTUNA

Marca a superar: 50 derribos.
Escalas anteriores: Meteo.
Destinos posibles:
Ruta 1. Sector X (Nivel: Difícil).
Ruta 2. Solar (Nivel: Fácil).
Enemigos principales: Wolfen, Invader, Fortuna Base, Radar Sites.

¿Cómo llegar al SECTOR X?





Si Star Wolf, el líder mercenario, y sus secuaces consiguen destruir la Base Fortuna, el **General Pepper te ordenará que te dirijas con tu escuadrón hacia el Sector X** y continúes la batalla allí.

¿Cómo llegar a SOLAR?

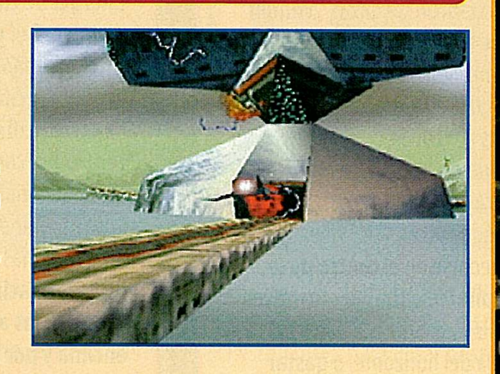




Si acabas con los cuatro **miembros** del Equipo Star Wolf y **desactivas** la bomba que han colocado en la Base Fortuna, serás trasladado de inmediato hacia el planeta Solar. Allí tendrás que investigar los informes que aseguran la presencia de un nuevo Bioarma del malvado Andross.



¿Cómo desactivar la bomba de la base FORTUNA?

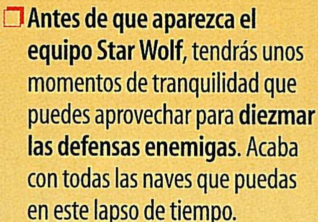


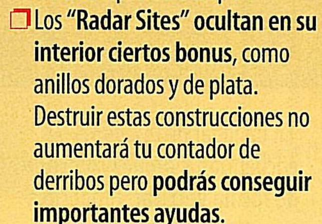
Una vez **colocada la bomba en la base**, sólo dispondrás de **un minuto antes de que estalle**. En ese tiempo tendrás que eliminar a todas las naves enemigas, equipo Star Wolf incluido, para después **lanzarte en picado sobre una de las rampas de lanzamiento** de la base. Al final de la rampa encontrarás tu objetivo y la **puerta de entrada hacia el planeta Solar**.

¿Cómo acabar con el equipo STAR WOLF?

Las naves de **estos temibles pilotos se llaman "Wolfen" y son extremadamente ágiles**. Van equipadas con dos cañones láser y presentan un escudo menos poderoso que el de tu Airwing, pero también duro de roer. Has acertado, eliminarlas te va a suponer muchos quebraderos de cabeza. Bien, hay una teoría que dice que la estructura de los Wolfen puede **repeler ataques con rayos láser precargados (manteniendo pulsado el botón A)**, pero no eternamente. Así que lo que debes hacer es **alternar esta táctica con disparos rápidos de tus cañones desde posiciones ventajosas**. Funciona, pero ten paciencia. Y sobra decir que la cosa se facilita mucho **si llegas con un láser potente.**

ALTO SECRETO





- **Antes de que aparezca el equipo Star Wolf**, tendrás unos momentos de tranquilidad que puedes aprovechar para **diezmar las defensas enemigas**. Acaba con todas las naves que puedas en este lapso de tiempo.
- Los **"Radar Sites" ocultan en su interior ciertos bonus**, como anillos dorados y de plata. Destruir estas construcciones no aumentará tu contador de derribos pero **podrás conseguir importantes ayudas.**
- Cuando acabes con **tres miembros del Equipo Wolf** recibirás una llamada de **Rob 64 ofreciéndote unos sabrosos suministros.** Responde a su llamada o te arrepentirás.
- Puede que al **derribar una nave Invader aparezca un anillo precedido de un ruidito.** Lánzate a por él rápidamente, ya que estos anillos desaparecen en cuanto los sobrevuelas. Vaya, que no estarán ahí cuando decidas volver a por él...
- Los miembros del Equipo Star Wolf consienten que les sigas la estela, pero si disparas una sola vez harán una maniobra evasiva que te dejará apuntando a la nada. La forma de evitar esto consiste en **atacarles mientras realizan un giro**. Si además **pulsas los aerofrenos** tendrás tiempo de coserlos a tiros sin que puedan hacer nada.
- **Si eres tú el que tiene compañía a la espalda**, no esperes a que nadie haga nada por ti. **Una maniobra de looping** te puede dejar en unas condiciones inmejorables para acabar con la visita inesperada.





MISIÓN 4

SECTOR X

Marca a superar: 150 Derribos.
Escalas anteriores: Fortuna y Katina.
Destinos posibles:
Ruta 1. Titania (Nivel: Fácil).
Ruta 2. Macbeth (Nivel: Difícil).
Ruta 3. Sector Z (Nivel: Medio).
Enemigos principales: Canines, SX Space Mines, Killer bees, Spy eyes, SX Lasers, Borzoi Fighters.
Enemigos finales: Spyborg.

¿Cómo llegar a TITANIA?





Andross ha dado órdenes a su ejército **para acabar con tu escuadrón**, o como mínimo capturar a alguno de sus miembros, así que **si pierdes a un sólo compañero tendrás que pasar obligatoriamente por Titania** para rescatarle. Y no es que nos caiga mal, pero lo cierto es que **Slippy es el más impetuoso** del grupo; no, por si quierles echarle la culpa a alguien...

¿Cómo llegar a MACBETH?



Muy simple. **Si eres capaz de atravesar todo el Sector X sin perder a ningún compañero**, te ahorrarás el tedioso paseo hasta Titania y continuarás tu viaje por **Macbeth, donde se encuentra el principal depósito de suministros** de Andross. Ve con cuidado.

¿Cómo llegar al SECTOR Z?





Las fuerzas aliadas han interceptado "jugosos" mensajes entre Andross y su ejército de espías. Estas comunicaciones sugieren que en este sector existe **un enorme pasadizo interestelar que permite plantarse en segundos en el Sector Z**. Nuestros informes así lo confirman. Además nuestro servicio de inteligencia puede asegurar que el citado agujero se **encuentra más allá del Checkpoint. Exactamente en el pasillo izquierdo de una enorme estructura en forma de pico y tres "Spy Eyes" en su frontal**. La maniobra es laboriosa y necesita mucha rapidez, así que aplícate el cuento. Una vez metido en el pasillo, **verás unas extrañas puertas rectangulares (son cuatro en total) de color morado**, con dibujos concéntricos en su interior. Dispara a toda velocidad, y sin detenerte, hasta **que cambien de color. Esa es la clave. Entonces se abrirán y te permitirán el acceso. Activarás el túnel que lleva al** Sector Z cuando **cruces la última puerta**. Actúa con rapidez y diligencia si quieres aprovechar el viaje. Y **concéntrate en las puertas**, porque no habrá enemigos que te molesten. Suerte, Fox.

¿Cómo acabar con SPYBORG?



La primera fase es de **ataque constante a su cabeza, pero sólo cuando tenga los ojos abiertos.** En esta primera fase, Spyborg alterna los disparos láser desde su cabeza con el **"lanzamiento" de sus brazos en plan misiles**. No te molestes, **sus extremidades son indestructibles**. En la segunda fase la cabeza entera es vulnerable, pero debes disparar con tino porque es bastante pequeña y difícil de impactar. Él se defenderá aumentando la potencia y variando el recorrido de los rayos láser. Moverá sus brazos como aspas de molino intentando liquidarte. Tu mantén el punto de mira en la cabeza y no desesperes. Torres más altas han caído.

ALTO SECRETO

- Esta **fase es especial para artilleros natos**. Tanto para acceder al atajo que conduce al Sector Z como para eliminar a Spyborg, **hay que pulsar a toda velocidad los botones de disparo**. No conviene desperdiciar ni un tiro, y por supuesto ni una sola bomba. Recuerda que sólo los mejores conseguirán abrir los caminos más divertidos.
- Nada más llegar a la **bifurcación del recorrido es posible encontrar otros dos caminos ocultos** entre las ruinas, uno a cada lado. No te los pases, porque en el de la **derecha podrás recoger un anillo de suministros y en el de la izquierda una mejora para tu láser.**
- Vuela **a través del Checkpoint y rellenarás totalmente tu energía**. Enfrente verás un enorme muro que te corta el paso, pero si mantienes el freno pulsado y disparas sobre él, podrás abrir un hueco por donde colarte.
- **No olvides ayudar a Peppy cuando te lo pida** y apunta bien para no dañar su nave. Ya sabemos que el pasillo es estrecho pero...



MISIÓN 5
TITANIA

Marca a superar: 150 Derribos.
Escalas anteriores: Sector X.
Destinos posibles:
Ruta 1. Bolse (Nivel: Fácil).
Enemigos principales: Land Mines, Bombers, Desert Crawlers, Desert Rovers, Rascos, Cacti.
Enemigos finales: Goras.

¿Cómo llegar a BOLSE?









Casi nada. Sólo tienes que **atravesar** el ardiente planeta Titania esquivando las hordas enemigas. Y luego **acabar con Goras**, para rescatar a Slippy. Fácil, fácil.



¿Cómo acabar con GORAS?







El bueno de Slippy se ha estrellado en Titania y ahora está en poder de este monstruoso ser. Más concretamente en una de sus afiladas garras. Para librarle de esta prisión tendrás que aprender a **esquivar su peligroso aliento energético, sus ataques con la cola y las ráfagas de cañón de sus brazos**. Demasiadas cosas. Para evitar el aliento, haz que **tu tanque gire sobre sí mismo (pulsando dos veces R o Z)** en cuanto veas venir el ataque. Para esquivar la cola, **eleva tu máquina cuando mueva su apéndice**. Y para librarte de las ráfagas láser, nada mejor que **destruir los cañones de sus brazos.** Cuando ya no tenga extremidades, **concentra tus disparos entre sus costillas** hasta que el muy bellaco ruede por los suelos.



- Las inestables columnas de este planeta esperan a ver **por qué lado te acercas para desplomarse sobre ti. Amaga un avance por la derecha, pero haz una finta, gira rápidamente** y acomételas por el lado contrario. Así evitarás ser aplastado.
- **No esperes a tener encima las minas para dispararlas,** o su onda expansiva acabará alcanzándote. Intenta acabar con ellas tan pronto aparezcan por el horizonte.
- Si quieres **ganar fácilmente cuatro derribos más para tu contador,** concentra tus disparos en la "panza" de los Crawlers y no dejes de disparar mientras paseas entre sus patas. Cuando **aparezca en pantalla el mensaje HIT+3** podrás detener el castigo, antes ni se te ocurra.
- Cuando te **aproximes al tercer puente verás un anillo sobre él y otro a sus pies.** Si quieres coger ambos, ve primero a por el de arriba y luego rápidamente haz que tu tanque ruede hacia el lado derecho.
- Los cazas que te encuentras **están tan ocupados pegándose con tus compañeros en el aire, que no te prestarán la más mínima atención.** No hagas tú lo mismo y aumentarás fácilmente tu contador de derribos.
- **No olvides ayudar a Falco cuando lo necesite.** Sin su ayuda, podrías pasar apuros más adelante.
- Pilotar un tanque no es tarea fácil, mucho menos a la hora de esquivar los ataques de Goras al final de la fase. El caso es que el **Landmaster reacciona de forma muy lenta,** así que tienes que procurar adelantarte a los movimientos de este monstruo. No, fácil no es, entre otras cosas porque a este monstruo se le mueve todo, pero tú inténtalo...

¿SABÍAS QUE...?

... **Si superas el número mínimo de derribos** estipulado para cada planeta, sin perder ningún compañero de vuelo, **recibirás una medalla de oro** que quedará **grabada en el mapa general.**
... Los planetas que te pondrán las cosas más fáciles para lograr una medalla son **Corneria, Aquas y Fortuna,** mientras que los más complicados son el **Sector Z, Katina y el Area 6.**
... **Si consigues una medalla en todos los planetas activarás un súper "Extra Mode"** que, ahí es nada, te permitirá **usar el Tanque Landmaster** en el **modo Versus,** y hará **aparecer un Sound Test, un truco y un montón de nuevas misiones Expert,** mucho más complicadas que las normales
... En las misiones Expert también es posible lograr medallas, y que si consigues todas las que hay podrás **seleccionar a los miembros del equipo Star Fox para jugar al modo versus.** ¿Cómo? Pues sí, que si haces lo que te explicamos, el modo versus se convertirá en una especie de **Doom interestelar,** con los personajes caminando, que no volando, por el decorado.

MISIÓN 6
BOLSE

Marca a superar: 150 Derribos.
Escalas anteriores: Titania, Macbeth, Sector Z, Venom.
Destinos posibles: Venom 1. (Nivel: Fácil).
Enemigos principales: Equipo Star Wolf, Shield Reactors, Bolse Fighters, Laser Cannons.
Enemigos finales: Bolse Core.

¿Cómo llegar a VENOM 1?





Completando con éxito esta misión de vuelo libre (All range mode) se llega automáticamente hasta Venom 1. Para lograrlo, tenéis que **eliminar uno a uno** los **"Shield Reactors"**, para dedicaros finalmente al **núcleo central**.

¿SABIAS QUE...?

... La **ruta que te permite eliminar a Andross en el menor tiempo y con los menos problemas posibles es la número 13**. Exactamente pasa por **Corneria, Meteo, Fortuna, Sector X, Sector Z, Bolse y Venom 1.**

... La ruta **más larga y complicada** en tu camino hacia Andross es la **número 18**, que para tu información recorre **Corneria, Sector Y, Aquas, Zoness, Macbeth, Area 6 y Venom 2.**

... **La ruta más segura es la número 9**, que hace el recorrido **Corneria, Meteo, Fortuna, Sector X, Sector Z, Bolse y Venom 1.** Este camino es **ideal para principiantes**, porque te lleva por los planetas donde la resistencia es más débil y lógicamente menos problemas vas a pasar con tu nave.

... Es posible **acabarse el juego sin liquidar un gran número de enemigos.** Los programadores **afirman haberlo conseguido sólo con ¡¡35 víctimas!!** Esto sí que es una machada y no las del "Marca".

ALTO SECRETO

- **Por muy buen piloto que seas, seguro que en esta fase el Equipo Star Wolf te fríe a disparos.** La clave para salir airoso del encuentro consiste en arramplar con los cañones láser de la superficie del planeta. ¿Que por qué? Muy simple, **esconden anillos que te recuperarán la energía perdida.**
- **Los pilotos que más viven son aquellos que no descuidan nunca la retaguardia.** Un looping de vez en cuando te ayudará a mantener la espalda a cubierto.
- **Los "Shield Reactors" producen energía capaz de dañar tu nave.** Si quieres hacer el espacio más navegable, dispara a la base de los seis reactores y llévate por la cara cuatro "Hit points".

¿Cómo acabar con el equipo STAR WOLF?







Si ya has tenido la oportunidad de cruzarte con este escuadrón, pero no has conseguido acabar con él por completo, es hora de librar una nueva batalla.
Mantente atento, porque **desde vuestro último encuentro los piratas han aprendido nuevos trucos** y ahora son mucho más peligrosos.
Las tácticas que debes seguir para derrotarles siguen siendo las que **explicamos en Fortuna**, pero en esta ocasión **sus naves son más resistentes**, con lo que tendrás que perseverar mucho más.

¿Cómo acabar con BOLSE CORE?









El primer objetivo es **derribar el escudo protector de este engendro**. Seis torres se ocupan de guardarle las espaldas, asi que a destruirlas corriendo. Después tendrás que concentrar tus disparos sobre los **ocho paneles amarillos** que se encuentran sobre la columna central del Bolse Core. Cada panel necesita varios impactos, para colmo gira sobre el satélite y además no puedes fijar el punto de mira. **Avanza hacia la máquina, frena y dispara rápidamente.** Cuando destruyas el último, acabarás con él.

MISIÓN 7
SECTOR Y

Marca a superar: 150 Derribos.
Escalas anteriores: Corneria.
Destinos posibles:
Ruta 1. Katina (Nivel: Fácil).
Ruta 2. Aquas (Nivel: Difícil).
Enemigos principales: Dorisby, Saruzin, Grazan, Small Missiles.
Enemigos finales: Shogun.

¿Cómo llegar a Katina?



Si no eres capaz de derribar como mínimo **100 naves enemigas** en el Sector Y, tendrás que continuar la batalla sobre los cielos de Katina, ayudando a un antiguo compañero tuyo de vuelo, Bill Grey. Su unidad Husky te ayudará a defender los puestos de combate de Katina.

¿Cómo llegar a Aquas?



Aquas es el único planeta donde necesitarás usar el **Blue-Marine Sub** (el submarino de combate). Para llegar hasta allí tendrás que afinar la puntería y **derribar 100 enemigos** como mínimo en el Sector Y.

¿Cómo acabar con Shogun?







A pesar de ser un robot más potente que los dos que le preceden en el juego, las **posibilidades de derribarle son elevadas si no paras de girar a su alrededor** y disparas a la menor ocasión. **No malgastes tus disparos con su escudo**, ya que está blindado y no le dañarás. Cuidado porque el láser no puede localizar este blanco...

ALTO SECRETO

- Cuando oigas gritar a Slippy en la radio **"Leave me alone!"**, apunta tu láser hacia la derecha y dispara por encima del muelle de la nave destruida. Exterminarás un escuadrón completo de naves.
- Para aumentar el número de derribos, no olvides **destruir las naves gigantes** con sus múltiples cañones.

MISIÓN 8
KATINA

Marca a superar: 150 Derribos.
Escalas anteriores: Meteo y Sector Y.
Destinos posibles:
Ruta 1. Sector X (Nivel: Fácil).
Ruta 2. Solar (Nivel: Difícil).
Enemigos principales: Corneria Fighters, Invader II.
Enemigos finales: Saucerer.



- **No dispares a todo lo que vuela**, ya que aquí lucharás codo con codo con naves aliadas de Katina.
- Si **localizas los blancos que van en grupo y disparas después**, conseguirás muchos derribos de un sólo ataque de tu láser.

¿Cómo llegar a SOLAR?



Si **eliminas a todos los cazas enemigos** que salen de la nave nodriza, y **acabas también con esta impresionante máquina** de guerra antes de que destruya la base, avanzarás hasta Solar.



¿Cómo llegar al SECTOR X?

Si no consigues salvar la Base de Katina, el escuadrón Star Fox será desviado hacia la nebulosa del Sector X. Allí las cosas serán un poquito más fáciles.

¿Cómo acabar con SAUCERER?



Existen varios métodos, pero el más efectivo consiste en **ir menguando sus defensas a base de destrozar las 4 rampas de lanzamiento** de cazas. Cuando vaya a destruir la Base de Katina, dejará al descubierto **su zona más vulnerable, el corazón** (en el centro de su base). Ese será el momento de reventar el platillo.

MISIÓN 9
SOLAR

Marca a superar: 100 Derribos.
Escalas anteriores: Fortuna, Katina.
Destinos posibles:
Macbeth (Nivel: Fácil).
Enemigos principales: Gores, Lava Bombs, Solar prominences.
Enemigos finales: Vulcain.

¿Cómo llegar a MACBETH?





Andross y las fuerzas de Venom están esperando el ataque de los Cornerianos en este planeta. Si consigues sobrevivir al encuentro, llegarás hasta Macbeth.

¿Cómo acabar con SHOGUN?

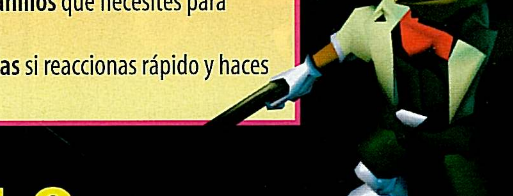




Empieza por **machacar todas las "patas" de este monstruo**. Después **concentra tus disparos sobre la boca**. Evita, eso sí, las **ondas de fuego que te lanzará cuando se sumerja.**



- Tus cañones láser no sirven para las Solar Prominences (especie de **gusanos de fuego)... ¡...pero las Smart Bomb sí!**
- Las **Lava Bombs te proporcionarán los anillos** que necesites para reponer la energía perdida por el calor.
- Las **Olas de Fuego pueden ser esquivadas** si reaccionas rápido y haces giros pulsando Z o R.



MISIÓN 10
MACBETH

Marca a superar: 150 Derribos.
Escalas anteriores: Solar, Sector X y Zoness.
Destinos posibles:
Ruta 1. Bolse (Nivel: Fácil).
Ruta 2. Area 6 (Nivel: Difícil).
Enemigos principales: Cannon Car, Tripods, The Liquid Fuel Carrier, The Weapons Factory.
Enemigos finales: Mechbeth.

¿Como llegar a BOLSE?



Si **no consigues destruir la Fábrica de municiones**, te verás las caras con todos los vagones del tren y **por último con Mechbeth**. Si puedes vencerle utilizando sólo los misiles normales, accederás a Bolse, donde la fuerzas de Venom son más débiles.

¿Cómo llegar al AREA 6?



Simple, sólo tienes que **destruir la Fábrica de Municiones**. Para lograrlo, basta con que **dispares a los 8 cambios de agujas** y finalmente ataques al **switch general** (Peppy te avisará), para que sea el propio tren el acabe chocando contra el objetivo.

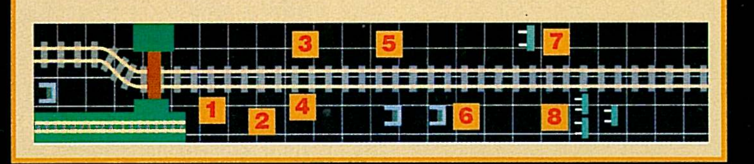
¿Cómo acabar con MECHBETH?





Después de ocuparte de los brazos y patas de este monstruo, dedícate a **disparar al panel de control que está en el último vagón del tren.** Después machaca lo que quede de Mechbeth. **Repite este proceso** varias veces.

Localización de los interruptores



MISIÓN 11
AQUAS

Marca a superar: 150 Derribos.
Escalas anteriores: Sector Y.
Destinos posibles:
Zoness (Nivel: Fácil).
Enemigos principales: Giant Spindly Fish, Angler Fish, Starfish, Aquas Squid, Garoas, Sculpins.
Enemigos finales: Bacoon.

¿Cómo llegar a ZONESS?





Desde Aqua **sólo se puede llegar a Zoness**. Hay que llegar vivo hasta el final...

¿Cómo acabar con BACOON?



Empieza por **disparar sobre los tres tentáculos** de la parte superior. Cuando acabes la faena, y Bacoon muestre su interior, **dispara a los dos músculos verticales.** Después, sólo te quedará el **ojo central** por destruir.

ALTO SECRETO



- El **submarino es mucho menos manejable que el caza** espacial. Tenlo en cuenta a la hora de maniobrar.
- Los **torpedos de este submarino son ilimitados**, así que no te cortes a la hora de repartir. Un buen método es que **dispares continuamente con los dos botones** a la vez.
- Las **columnas medio destruidas de las ruinas finales** ocultan alguna sorpresa.
- **Liquida al primer Angler Fish** usando cuatro o cinco torpedos y obtendrás un escudo.

MISIÓN 12
ZONESS

Marca a superar: 250 Derribos.
Escalas anteriores: Aquas.
Destinos posibles:
Ruta 1: Macbeth (Nivel: Fácil).
Ruta 2: Sector Z (Nivel: Difícil).
Enemigos principales: Radar Buoys, Troikas, Patrol Boats, Z-Gulls, Z-Serpents, Kani.
Enemigos finales: Sarumarine.

¿Cómo llegar a MACBETH?

Si las fuerzas de Andross te detectan, tendrás que cambiar de estrategia. ¿Qué tal continuar tu aventura en Macbeth?

¿Cómo llegar al SECTOR Z?







Si eres capaz de atravesar la superficie de Zoness sin que te detecten las fuerzas de Andross, te habrás ganado tu pasaje hacia el Sector Z, donde te esperan ROB64 y el Gran Fox. Para lograrlo, la clave están en **no dejar en pie ni una sola Boya Radar** (Radar Buoys).

¿Cómo acabar con SARUMARINE?



Un rival complicado, sin duda. Primero **destroza con bombas sus snorkles** (dos prominencias de la parte superior que parecen tubos de escape de moto). Después, **usa otra bomba contra los lanzadores de bolas de cañón**. Cuando gire para recoger las piezas perdidas con la grúa, concentra tus bombazos en esta zona. Finalmente, acaba con lo que quede en pie de la nave.

ALTO SECRETO

- **No puedes dañar a las serpientes marinas** que se te cruzan, sólo puedes esquivarlas... algunas veces.
- Algunas **Boyas Radar se ocultan tras portones** que puedes abrir con tus disparos.
- **Sigue a Slippy cuando atraviese las plataformas** con forma de arco, y conseguirás un sabroso **ítem oculto.**

MISIÓN 13
SECTOR Z

Marca a superar: 100 Derribos.
Escalas anteriores: Sector X y Zoness.
Destinos posibles:
Ruta 1: Bolse (Nivel: Fácil).
Ruta 2: Area 6 (Nivel: Difícil).
Enemigos principales: Copperheads, Invader III.
Enemigos finales: Copperheads.

ALTO SECRETO



- Si tienes la nave muy dañada no te preocupes. Entra en el muelle de carga de la nave nodriza y podrás reparar todos tus daños.
- Este nivel es muy propicio para los encuentros de enamorados... ¿verdad gatita mia...?

¿Cómo llegar a BOLSE?



Si la **nave Great Fox resulta gravemente dañada**, tendrás que dar por finalizada la ofensiva y continuar tu viaje por Bolse.

¿Cómo llegar al AREA 6?



Si consigues destruir todos los misiles que te envíen los malos, y por tanto **salvas la nave Great Fox**, podrás ir **derecho hacia la guarida de Andross por el lado más débil de sus defensas**. La nave Great Fox es la clave de toda esta operación.

¿Cómo acabar con los COPPERHEADS?



Primero te lanzarán un misil y después dos tandas de dos misiles cada uno. Comienza por **atacar desde lejos con tus láser cargados**, para posteriormente acribillar a corta distancia. **Ni se te ocurra perderlos de vista**, o estarás perdido.

MISIÓN 14
AREA 6

Marca a superar: 300 Derribos.
Escalas anteriores: Sector Z.
Destinos posibles: Venom (Nivel: Fácil).
Enemigos principales: Umbra Class Stations, Harlock-Class Frigates, Ninjin Missiles, Zeram-Class Cruisers.
Enemigos finales: Gorgon.

¿Cómo llegar a VENOM?



La ruta a través del Area 6 es seguramente más dura que la pasaste en Bolse. Normal, es **la última línea de defensa de las fuerzas de Andross**. Y si la traspasas sano y salvo, podrás ver por fin la mismísima cara del emperador.

ALTO SECRETO





- Las **Umbra Class Stations** te proporcionarán un montón de puntos de derribo si concentras tus disparos sobre ellas.
- Si contestas a la radio cuando se te avise, **descubrirás que no sale ROB 64 al otro lado de la pantalla sino Andross**.

¿Cómo acabar con GORGON?









Destruye primero los tentáculos para que Gorgon muestre sus "tripas". Ahora **acaba con las bolas de energía**. Destroza los misiles que te lance para recuperar anillos. La **segunda vez que destruyas las bolas de energía**, Gorgon te enviará un rayo destructor. **Esquívalo desde la esquina inferior de la pantalla**. Repite todo el proceso varias veces y será Gorgon muerto.

MISIÓN 15

VENOM 1-2

Marca a superar: 200 Derribos.
Escalas anteriores: Bolse (Ruta 1), Area 6 (Ruta 2).
Destinos posibles: Andross Home.
Enemigos principales: Wolfen II, Blocker, Pillars, Monument.
Enemigos finales: Golemech, Equipo Star Wolf, Andross.

RUTA 1 ¿Cómo llegar a ANDROSS HOME?

Si llegas aquí **procedente de Bolse,** tendrás que viajar por toda la superficie del planeta, cruzar la línea de defensas y **entrar en la guarida de Andross por un túnel de ventilación**.

¿Cómo acabar con GOLEMECH?





Este enemigo posee una **armadura de roca** que tienes que romper primero si quieres hacerle daño. Lo **último que debes atacar es la cabeza y la zona del pecho**.

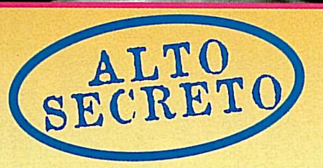
¿Cómo acabar con ANDROSS 1?







Evita sus golpes con la mano (destruyéndolas en cuanto puedas) y **lánzale una bomba directa a la boca en cuanto aspire para tragarte**. Remata la faena con disparos a discreción. Repite la maniobra varias veces hasta que se convierta en un robot. Que no te engañe el aspecto fiero que tiene este rival, en realidad es muy débil.



Aunque veas que el juego termina, éste no es el verdadero final. Para **acabarlo completamente tienes que llegar desde el Area 6**.

EXPLICACIÓN DE SIGNOS

- MEJORAS PARA EL LASER.
- BOMBAS EXTRA.
- NAVE EXTRA.
- ANILLOS DE ENERGIA.

RUTA 2 ¿Cómo llegar a ANDROSS HOME?

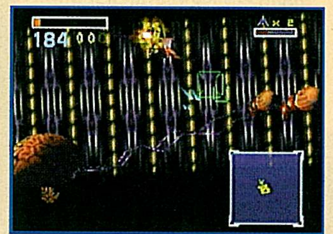
Si por el contrario **procedes del Area 6**, entrarás en el planeta por **la zona más débil y llegarás sin problemas hasta la entrada al refugio de Andross.** Allí lucharás por enésima vez con el Equipo Star Wolf. Después, el laberinto...

¿Cómo acabar con el Equipo STAR WOLF?

Sus nuevas naves les hacen aun más peligrosos. **Utiliza todo lo que hayas aprendido** en tus enfrentamientos con ellos si quieres vencer.

¿Cómo acabar con ANDROSS 2?

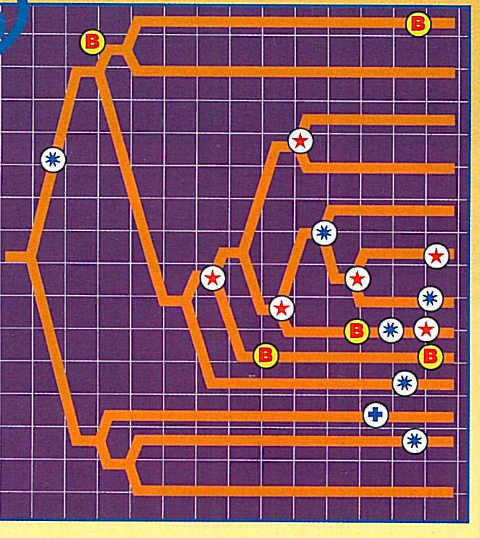






Para llegar hasta Andross tendrás que **sortear primero los peligrosos giros de un laberinto** en el que también hay importantes ayudas. Una vez que llegues a tu objetivo, repite la operación de Andross 1, sólo que esta vez **aparecerá un cerebro con dos ojos** cuando acabes con el mono. **Destruye primero estos apéndices** y luego concéntrate en la parte **posterior del cerebro, la médula.** No dejes que las ramificaciones de la parte inferior te atrapen.

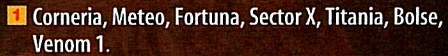
ALTO SECRETO

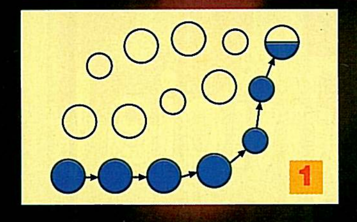


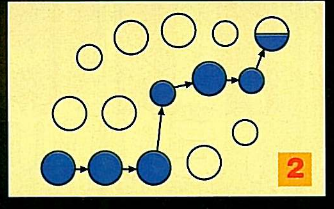
Aquí tienes el **plano completo del laberinto final**. Estúdialo con cuidado y elige la ruta que más ayudas te pueda ofrecer de cara al enfrentamiento con Andross. Que no os falten las bombas.

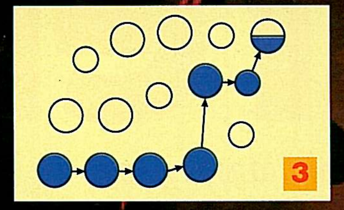
MAPA DE RUTAS INTERPLANETARIAS

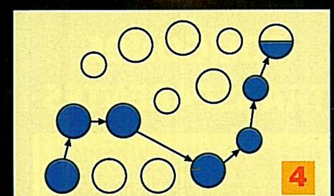
RUTAS FÁCILES

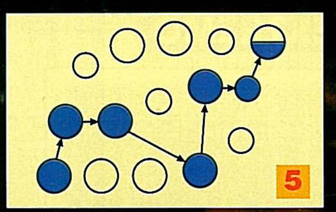


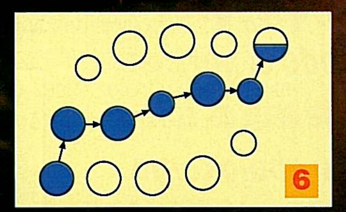






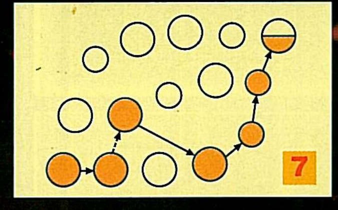


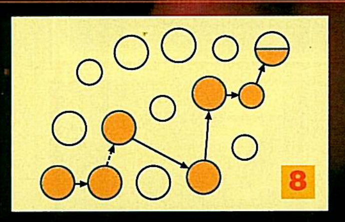


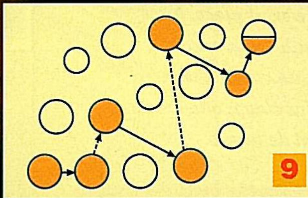


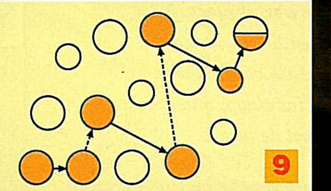
1 Corneria, Meteo, Fortuna, Sector X, Titania, Bolse, Venom 1.
2 Corneria, Meteo, Fortuna, Solar, Macbeth, Bolse, Venom 1.
3 Corneria, Meteo, Fortuna, Sector X, Macbeth, Bolse, Venom 1.
4 Corneria, Sector Y, katina, Sector X, Titania, Bolse, Venom 1.
5 Corneria, Sector Y, katina, Sector X, Macbeth, Bolse, Venom 1.
6 Corneria, Sector Y, katina, Solar, Macbeth, Bolse, Venom 1.

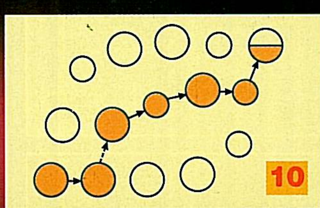
RUTAS NIVEL MEDIO

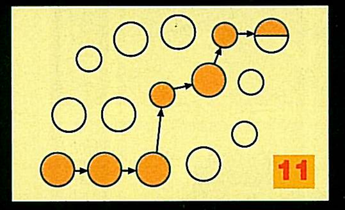


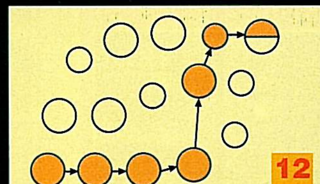


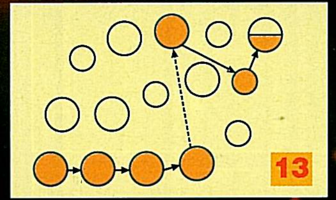


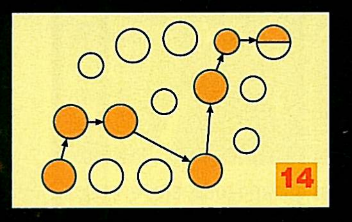


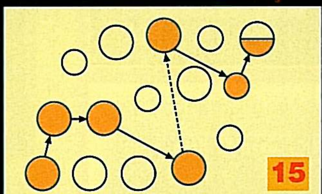


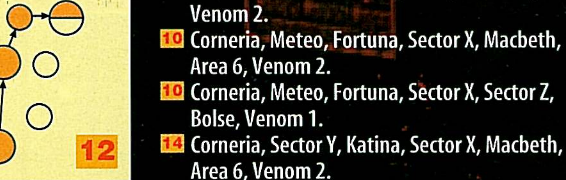




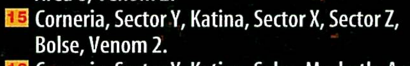


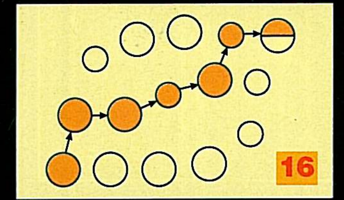


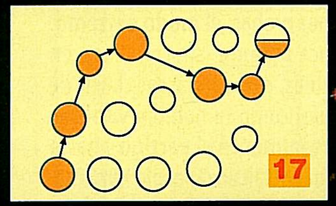


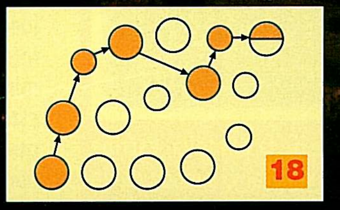


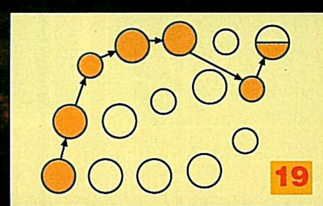






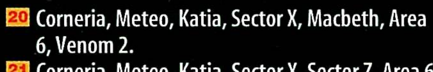


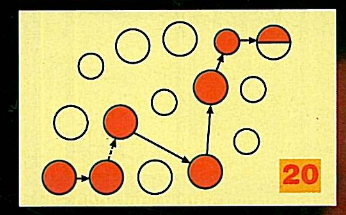


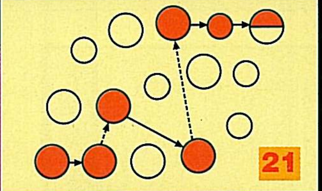


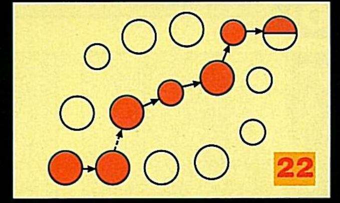
7 Corneria, Meteo, Katina, Sector X, Titania, Bolse, Venom 1.
8 Corneria, Meteo, Katina, Sector X, Macbeth, Bolse, Venom 1.
9 Corneria, Meteo, Fortuna, Sector X, Sector Z, Bolse, Venom 1.
10 Corneria, Meteo, Katina, Solar, Macbeth, Bolse, Venom 1.
10 Corneria, Meteo, Fortuna, Solar, Macbeth, Area 6, Venom 2.
10 Corneria, Meteo, Fortuna, Sector X, Macbeth, Area 6, Venom 2.
10 Corneria, Meteo, Fortuna, Sector X, Sector Z, Bolse, Venom 1.
14 Corneria, Sector Y, Katina, Sector X, Macbeth, Area 6, Venom 2.
15 Corneria, Sector Y, Katina, Sector X, Sector Z, Bolse, Venom 2.
16 Corneria, Sector Y, Katina, Solar, Macbeth, Area 6, Venom 2.
17 Corneria, Sector Y, Aquas, Zoness, Macbeth, Bolse, Venom 1.
18 Corneria, Sector Y, Aquas, Zoness, Macbeth, Area 6, Venom 2.
19 Comeria, Sector Y, Aquas, Zoness, Sector Z, Bolse, Venom 1.

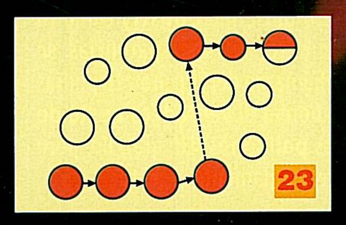
RUTAS DIFÍCILES

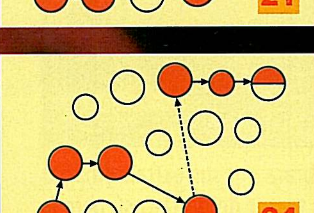


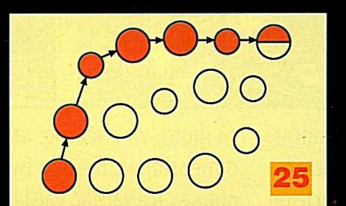












20 Corneria, Meteo, Katia, Sector X, Macbeth, Area 6, Venom 2.
21 Corneria, Meteo, Katia, Sector X, Sector Z, Area 6, Venom 2.
22 Corneria, Meteo, Katia, Solar, Macbeth, Area 6, Venom 2.
23 Corneria, Meteo, Fortuna, Sector X, Sector Z, Area 6, Venom 2.
24 Corneria, Sector Y, Katia, Sector X, Sector Z, Area 6, Venom 2.
25 Corneria, Sector Y, Aquas, Zoness, Sector Z, Area 6, Venom 2.

Los trucos más explosivos

Extreme G

¡En primicia!

Especialmente dedicado a los habilidosos que a estas alturas no encontréis rival, a los que creáis que ya le habéis sacado todo el partido a «Extreme G», va esta batería de trucos con los que tan pronto correréis boca abajo como surcaréis un escenario superpoblado de pixels.

Estos trucos se activan en la pantalla donde eliges tu nombre en el juego. Justo antes de seleccionar una moto, pulsa R y accederás a un menú. En la opción "name", introduce una de estas claves y pulsa Start. Sonará un ruido que te confirma que el truco ha funcionado. Puedes activar todas las claves que desees. Para desactivarlas, basta con volver a introducir el password de nuevo.

CABEZA ABAJO






Para **jugar al revés**, o sea, por la parte de arriba de la pantalla, escribe **antigrav** como tu nombre. El circuito hace un flip vertical y, a modo de un espejo, nos coloca en el cielo, que es el suelo boca abajo. En fin, otra pasada.

EXTREMO






Ya lo has ganado todo, eres el mejor... pero todavía te queda un modo de juego por probar: el **modo extremo**. Introduce **xtreme** (sin comillas y en minúsculas, como todas las claves de esta guía) como tu nombre y **sabrás qué es realmente el vértigo** y hasta dónde puede alcanzar el ojo humano. Sin concesiones. Y si lo combinas con fisheye, entonces...

POLÍGONOS TRANSPARENTES








Toque curioso, toque Nintendo 64. Introduciendo **ghostly** como tu nombre, las transparencias se adueñarán del circuito y tu podrás saborear el **verdadero gusto de los polígonos**. Un gran lío, pero tremendamente espectacular.

MODO XL (EXTRA LARGO)






Si quieres sentirte como Gulliver en el país de los gigantes, escribe **magnify** como tu nombre y todo **aparecerá extrañamente distorsionado**. Sólo verás una pequeña parte de tu moto, y el resto te asombrará por sus extraordinarias dimensiones. Resulta **inútil tratar de ganar así**, pero lo que se dice vacilar, vacila un rato.

LO QUE EL OJO NO PUEDE VER







Primero fíjate en las imágenes y ahora piensa en lo que es capaz de poner en marcha la palabra **fisheye**. La velocidad punta de Nintendo 64 y más. Vale, resulta injugable, **pero no veas como suelta megaherzios por un tubo.** Y si lo combinas con xtreme, otro truco para paladear buenas velocidades, entonces es cuando no ves nada.

SIN TEXTURAS, SIN ANTIALIASING











Lo llaman modo "feo", así que ya puedes imaginártelo. También dicen que introduciendo esta clave, el aspecto del juego resulta muy parecido (sin animo de comparar) a lo que se vería en una consola de 32 bits. **Escenarios sin texturas, sin anti-aliasing, sin Z-Buffering, llenos hasta la bandera de pixels.** Un horror, pero por lo menos sirva para que sepamos cómo funciona nuestra consola y cómo quedaría en las consolas de los demás. Pues bien, para comprobarlo tan sólo tienes que escribir **uglymode** en la pantalla correspondiente. Y si quieres desactivarlo, porque a nadie le mola jugar así, escribe otra vez lo mismo y ya está.

LA ROCA







¡¡Nuestra moto es una roca!! Todas las motos se han convertido en bonitos minerales texturados, que además de ser más manejables, ganan carreras y no se desintegran a la mínima. Escribe **roller** y a disfrutar.

SON INVISIBLES







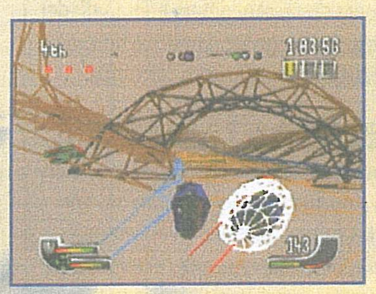




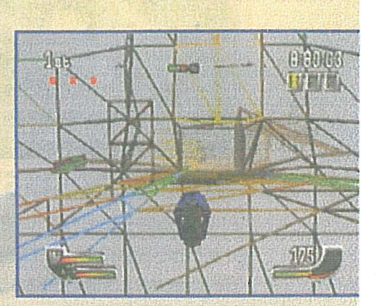
Todos los corredores son invisibles, pero no del todo. **Aún se ve su sombra**, el halo de los misiles y el arma que lleven, como cuando el hombre invisible se calza un abrigo. Introduce **stealth**.

MODO REJILLA









Si alguna vez te has preguntado qué pinta tienen los juegos sin los mapeados de texturas cubriendo su esqueleto, o cuáles son los pasos del proceso de diseño, aquí tienes la oportunidad de descubrirlo y es más, de jugar con ello. En inglés es wireframe; en español **decimos que es la base, la** rejilla sobre la que se implementan polígonos y texturas. ¡¡Estos d Acclaim son la leche!! Introduce **wired** y correrás e un circuito de confusas líneas rectas de colores.

enclave NINTENDO

TUROK: DINOSAUR HUNTER





CÓDIGOS

Selecciona la opción **"Enter cheat"** e introduce el código. Luego métete en **"cheat menu"** y activa o desactiva las opciones a tu gusto.

Greg Mode: **GRGCHN** (Todas las armas, munición ilimitada, enemigos cabezones y créditos).

Robin Cheat: **RBNSMTH** (Todas las armas, munición inagotable, créditos, enemigos cabezones e invencibilidad).

Infinite Ammo: **BLLTSRRFRND** (Munición ilimitada).

Infinite Lives: **FRTHSTHTTRLSCK** (Vidas infinitas).

Dana Mode: **DNCHN** (Los enemigos se transforman en pequeños insectos).

See all enemies: **NSTHMNDNT** (Los enemigos desfilan por la pantalla).

Purdy Colors: **LLTHCLRSFTHRNB** (Algo huele mal en este juego...).

Quack Mode: **CLLTHTNMTN** (Desactiva el anti-aliasing, o sea que imagina el pixel).

Supertrucazo: **NTHGTHDGDCRTDTRK** (todas las ventajas anteriores y elegir nivel).

LAS FASES DE BONUS, MUCHO MÁS FÁCILES

Una estrategia de las buenas. **Salva una partida** con Turok a **tope de salud y todo el armamento posible** en el arsenal. Entra en un nivel de bonus y justo antes de caer en la bruma azul que te lleva otra vez al principio pulsa **Start**. **Carga el juego grabado** y, en lugar de volver a esa partida, podrás afrontar el nivel de bonus en las mismas condiciones que grabaste el juego.

PILOTWINGS 64

LUGARES SECRETOS PARA REPOSTAR

Para repostar con el girocóptero o el jet-p en Little States, puedes volar por la **carrete noroeste desde Cabo Cañaveral**. Verás alg parecido a una **estación de gasolina a la izquierda, junto a una señal con el logo de Paradigm**. Vuela bajo y despacio alrededor estación hasta que oigas un ruido semejant de un avión despegando.

También puedes conseguir fuel en la **peque ciudad** que hay **cerca de la planta nuclear**. Simplemente, **vuela bajo el tejado de la pequeña gasolinera** y llenarás tu tanque.

TRUCOS VARIADOS

Para **pasarse la tercera misión con el Ju Hopper** (saltador) casi por la cara, pega un salto entre el edificio donde empiezas y el q hay enfrente. Verás una **pequeña puerta abierta**. Entra y te habrás **colado en las oficinas de Nintendo Japón**. Alcanza el o lado del edificio y **aparecerás en el siguie nivel**. Ahora consejo para **aterrizar sin problemas** y sacar buena puntuación **con paracaídas**. Trata de colocarte en el centro diana y a **seis metros** del impacto **abre el paraca**. Conseguirás un montón de puntos.

LYLAT WARS



MUEVEN SUS CABECITAS

Curiosidades las tenemos todas. Y si no te lo crees, a ver qué te parece esta monada. **En la pantalla de presentación, pulsa B y prueba a mover el mando**. Anda, si giran las cabecitas. Pues sí, y lo hacen al compás del caballo/zorro/logo del juego. En todas direcciones.

BLAST CORPS

HOMBRECILLO DEMOLEDOR

Este truco funciona bien con el camión y es útil cuando tienes dificultades para destrozar una casa. **Pega el vehículo al edificio** que quieras derribar y **pulsa el gatillo**. Si estás lo suficientemente cerca, el piloto no podrá salir del camión y **empezará a gritar**. Continúa pulsando el gatillo y verás que el edificio se derrumba.

CARRERA FANTASMA

Selecciona un nivel donde tengas que dar vueltas a un circuito y escoge un vehículo. Comienza la carrera y da las vueltas exigidas en el tiempo reglamentario. Después, **repite la carrera pero esta vez con otro coche**. Verás como a tu lado **aparece la silueta fantasma del vehículo con el que corriste antes**. ¿Le podrás ganar?

TOP GEAR RALLY

SÓLO PARA CONDUCTORE ESPECIALES

Durante la carrera, pulsa **B, Izquierda, Dere Arriba, Izquierda, Z, Derecha**. Y adiós al TL a las texturas, al antialiasing...

Si pulsas **C abajo, Z, B, Arriba, Arriba, Dere** también en plena competición, la carretera convertirá en una pista multicolor.

En la pantalla "decal", la última por la que pa antes de empezar a correr, pulsa y mantén l **cuatro botones C, L y R simultáneamente** Sube o baja el pad digital para oscurecer o iluminar el color del coche.

Y el último es una curiosidad. Para que sepa cuándo terminaron de programar el juego l Boss Games. En la pantalla del título, **mant presionados los cuatro botones C.**

GOLDENEYE 007

NIVELES SECRETOS

Si consigues llegar al final en el modo de dificultad SECRET AGENT, se abrirá una fase oculta llamada **AZTEC STAGE**. Y si lo completas en **00 AGENT, abrirás el EGYPTIAN STAGE**. En ese modo también, una vez finiquitado el juego con los niveles de bonus 19 y 20, descubrirás un **modo 007, una pantalla de edición para configurar opciones** como la salud de los enemigos, su nivel de daño, la puntería e incluso la velocidad de sus reacciones.

CON LICENCIA PARA "TRUQUEAR"

Cuando **completes un stage del juego en un tiempo y nivel de dificultad determinados accederás a ciertos trucos**, que pueden ir desde mejorar nuestras armas a disparar bolas de colores, por ejemplo. A continuación vamos a darte los más espectaculares, ordenados según los requerimientos que necesites cumplir: **fase, dificultad, tiempo para cumplir la misión**. Toma nota: **éstos son los únicos trucos de «Goldeneye»**, olvídate de las combinaciones de botones y esas cosas.

FASE	DIFICULTAD		
	FÁCIL	MEDIA	DIFÍCIL
1 Dam		Bolas de pintura (2:40)	
2 Facility			Invencible (2:05)
3 Runway	DK Mode (5:00)		
4 Surface		Doble lanzador granadas (3:30)	
5 Bunker			Doble cohetes (4:00)
6 Silo	Modo extra rápido (3:00)		
7 Frigate		Sin radar (multijugador) (4:30)	
8 Surface 2			Tiny Bond (4:15)
9 Bunker 2	Doble lanzador cuchillos (1:30)		
10 Statue Park		Animaciones rápidas (3:15)	
11 Archives			Invisible (2:10)
12 Streets	Enemigos con misiles (1:45)		
13 Depot		Animaciones lentas (1:40)	
14 Train			Pistola Silver PP7 (5:25)
15 Jungle	Doble cuchillo (3:45)		
16 Control		Munición infinita (10:00)	
17 Caverns			Doble RC-P90 (9:30)
18 Cradle	Gold PP7 (2:15)		
19 Aztec Complex	Doble láser (9:00)		
20 Egyptian Temple			Todas las armas (6:00)

WAVE RACE 64

CRÍAS DE DELFÍN...

Ya te habrás percatado de que durante el entrenamiento (**Warm Up**, previo al Championship) en Dolphin Park, hay un delfín que no se separa de nosotros. A papá delfín le gusta exhibirse, aunque tenga que dejar a sus crías en el arrecife. Claro que hay una forma de que sean las crías las que viajen con nosotros. Sólo debes dar **entre 3 y 7 vueltas al circuito**. Para saber que vas bien, el delfín saltará por la rampa que hay frente al arco de roca.

Si entras en el Warm Up y pulsas **START para sálir, y vuelves a entrar, y repites esto en 20 ocasiones**, el delfín exhibicionista nos tiene preparada una sorpresa: ha crecido, como en BIG.

CÓMO GANAR PUNTOS SIN DESPEINARSE

Si ya te has "currado" todas las piruetas posibles entre las olas y aún así no consigues que tu marcador de puntos aumente tanto como te gustaría, prueba este truco y prepárate a sumar. Tienes que hacerlo en el **"stunt mode" y consiste en presionar Start en cuanto culmines una pirueta**. El momento justo es cuando el señor que habla **empieza a felicitarte por lo bien que lo has hecho** (ojo porque dura poco y encima sale cuando menos te lo esperas). **Pausa el juego en ese momento y luego quita la pausa (todo rapidito, por favor)**. Si la operación ha ido bien, el señor se callará y tu marcador se rellenará con cantidades industriales de puntos.

SUPER MARIO 64

LA FURIA DE LOS PINGÜINOS

Este es uno de esos trucos curiosos que no es que ayuden mucho, pero al menos son divertidos. Para hacerlo sólo tienes que dirigirte al **cuarto mundo (Snow Man's Land) y coger al pingüino pequeño** que, como recordarás, está en la parte más alta de la fase, para llevárselo a su madre. Cuando se lo hayas entregado, espera a que te dé la estrella pero no la cojas. Quítale de nuevo a su pequeña cría y verás como la madre reacciona persiguiéndote furiosa.

UNA NUEVA PERSPECTIVA

Esteban Jesús del Rosario, que vive en Las Palmas de Gran Canaria, nos ha enviado un surtido de triquiñuelas para probar en Mario 64. Una de ellas nos regala un nuevo punto de vista. Hay que **empezar a jugar y presionar pausa**. Seleccionar **"Set Camera with Angle R" con la opción "Lakitu-Stop"**. Si mantienes el **botón R pulsado observarás que la cámara deja de moverse y Mario se pierde en la lejanía**. Espectacular. Nos cuenta también Esteban que podemos **observar a Mario volando de frente**. Sólo hay que **presionar R, alejarse y ponerse a botar frente a la cámara**. Cuando eche a volar, Mario irá hacia nosotros y nos atrevesará. Usando la misma técnica tendrás a Mario siempre de frente cuando nade, corra, salte...

Más cosas. Si consigues 120 estrellas y no vas a ver a Yoshi, en la **escena final del juego podrás ver al dinosaurio en la esquina superior izquierda del castillo**. Ocurre cuando la princesa está saliendo de la vidriera. No sabemos si te habrás percatado de que Mario habla de lo que más le gusta cuando está dormido. Sólo tienes que **dejar a Mario en paz hasta que se duerma**; después de un rato comenzará a soñar con comida italiana. Y si haces lo propio en la nieve, **Mario se frotará las manos intentando entrar en calor**.

SIMPLES CURIOSIDADES

Aquí va otro par de trucos divertidos y sorprendentes . El primero es para hacer que **aparezcan unas estrellas cuando realices el triple salto**. Debes esperar a que **Yoshi te dé las 100 vidas** y allí mismo hacer la pirueta. Desde ese momento, siempre que repitas el movimiento, aparecerán las estrellas amarillas. El segundo truco es más bien para los que estéis aburridos después de haber acabado el juego. **Tienes que ir a uno de los árboles de la entrada del castillo** y subirte a él. Después, haces el pino y enseguida saltas. Saldrá una **seta detrás de ti que te empezará a perseguir**. Gracias a **Josep Portella Florit**, de Menorca.

STAR WARS: SHADOWS OF THE EMPIRE

CAMBIO DE PERSONALIDAD

Comienza una nueva partida y asegúrate de que el mando está configurado de la manera tradicional. Introduce tu nombre como "_Wampa__Stompa". Comprueba que antes de Wampa haya un espacio y que después de esa misma palabra haya 2 espacios. Además, pon la primera letra de cada palabra en mayúsculas y el resto en minúsculas. Para pasar de una a otra basta con que pulses el **botón R**. Después de hacerlo, podrás activar los siguientes trucos durante el juego:

•**Conducir un AT-ST:** Juega en la fase Battle of Hoth hasta que aparezcan los ST´s, que para los que hayan aterrizado anoche son los robots de patas largas. Bien, en ese momento presiona **IZQUIERDA** en el pad (no en el joystick analógico) y el botón **C DERECHO** simultáneamente, seguido de **ARRIBA**. Acto seguido, pulsa el botón **C DERECHO** para acceder a las distintas vistas hasta que veas que tu snowspeeder se ha convertido en un espectacular **AT-ST**. Utiliza el pad para pilotarlo y ARRIBA para disparar. Y por cierto, mientras, tu snowspeeder continuará volando por la zona.

•Ser un **WAMPA:** Selecciona un nivel de dificultad media o alta y juega en la fase **Escape from Echo Base**. Allí presiona **IZQUIERDA** en el pad y **C DERECHA** simultáneamente, y luego pulsa **ARRIBA**. Basta hacer **C DERECHA** para meterte en la piel de uno de estos seres.

•Ser un **SNOWTROOPER:** Repite el truco anterior pero en el nivel normal, y en lugar de presionar **IZQUIERDA**, haz lo mismo con **DERECHA** y podrás convertirte en **Snowtrooper** (las tropas de la nieve) pulsando **C DERECHA** o el mismo botón para volver a ser Dash.

•Introduce tu nombre como **"Jabba"** y verás todas tus armas potenciadas.

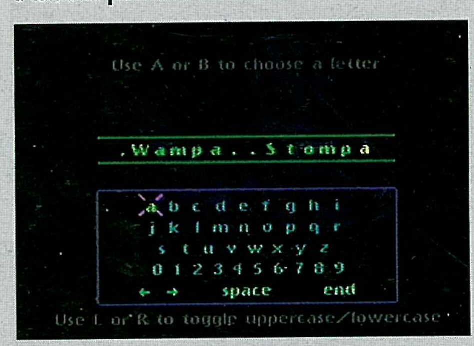
•Haz lo propio con **_Credits** (donde _ equivale a un espacio en blanco), **elige el nivel de dificultad y comienza a jugar en Battle of Hoth**.

VOLAR CON UN TIE FIGHTER

Después de completar el **nivel Medium con todos los Challenge Points**, podrás destrozar la estación Skyhook con un X-Wing. Y si mientras eres un X-Wing mantienes pulsado durante **5 segundos C-Abajo**, planearás con un Tie Fighter. Y si repites la operación, sorpresa...

DASH ES UN ZOMBI

Cuando te **terminas el juego** en modo hard o jedi, si te introduces de nuevo en **"Escape from Echo Base"**, alcanzas la nave e intentas cargarte a la gentuza que hay dentro con el **Disruptor Blast**, pues morirás... pero no morirás. Nos explicamos. En teoría te liquidan, pero el juego se pasa por alto ese pequeño detalle. Es más, cuando Leebo te invita a que vayas a la cabina, por unos segundos te moverás alrededor del cuerpo tendido en el suelo de Dash. Luego despertaremos y volveremos a caminar **¡con cero de salud!**





ISS64

EQUIPOS "ALLSTARS" Y JUGADORES DEFORMES



Lo primero, explicarte cómo conseguir los **seis combinados con las estrellas de cada continente**. En la pantalla de presentación, justo **cuando el señor termina de presentar el juego, presiona y mantén Z mientras haces Arriba-L-Arriba-L-Abajo-L-Abajo-L-Izquierda-R-Derecha-R-Izquierda-R-Derecha-R-B-A y Start.**

Más cosas. Si quieres pasártelo más pipa todavía con este pedazo de juego, prueba esto. En la misma pantalla, la de presentación, y también con el **botón Z pulsado, haz la siguiente combinación con los botones C amarillos: Arriba-Arriba-Abajo-Abajo-Izquierda-Derecha-Izquierda-Derecha-B-A y Start.**

DIDDY KONG RACING

CÓDIGOS MÁGICOS

Todos los globos azules: **ROCKETFUEL**
Todos los globos son verdes: **TOXICODEFENDER**
Todos los globos son arcoiris: **OPPOSITESATTRACT**
Todos los globos son rojos: **BOMBSAWAY**
Todos los globos son amarillos: **BODYARMOR**
El mismo personaje para los dos jugadores: **DOUBLEVISION**
Personajes más grandes: **ARNOLD**
Idéntica velocidad en cualquier tipo de terreno: **OFFROAD**
Máxima potencia en cada item: **FREEFORALL**
Test de música: **JUKEBOX**
No hay zippers: **ZAPTHEZIPPERS**
Personajes pequeños: **TEENYWEENIES**
Pantalla de créditos: **WHODIDTHIS**
Los rivales son muy inteligentes: **TIMETOLOSE**
Empezar con 10 bananas: **FREEFRUIT**
Bananas ilimitadas: **VITAMINB**
Cambia el sonido del claxon: **BLABBERMOUTH**
La CPU no lanza misiles: **BYEBYEBALLOONS**
Sin bananas en el modo multijugador: **NOYELLOWSTUFF**
Aventura para dos jugadores cooperando: **JOINTVENTURE**

EXTREME G

¡¡ÚLTIMA HORA!!

Justo cuando dimos por concluido el especial trucos del juego de Probe, llegaron a nuestra redacción más y más passwords y claves que por supuesto no podíamos dejar a un lado. Aquí van. Entra tu nombre como **RA50** y empieza a jugar. Pausa y haz "quit" cuando quieras. Verás cómo **la CPU te guarda la posición, como si hubieras terminado la carrera.**

Los programadores también querían aparecer y por eso nos han "colado" una clave para jugar con sus caras. La palabra es **XGTEAM**. Y luego, para cambiar de programador, basta con que introduzcas uno de estos nombres: **Ash, George, John, Shawn, Justin** (y más todavía si te entretienes en echar un ojo a los créditos).

El director de Probe, **Fergus McGovern**, quería papel especial y... le ha tocado el gordo. Introduce tu nombre como **FERGUS** y ve al **shoot´em up mode**. Todas las motos rivales tendrán su cara. Pero bueno, ¿tanto le odian?

Ahora un buen password para **descubrir el circuito oculto y las dos motos secretas**.

En la pantalla de passwords, en options, introduce la clave **81GGD5**. Testéalo en SINGLE PLAYER y ya verás qué pasa. ¡La repera!

Edita: **HOBBY PRESS, S.A.**
Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José Ignacio Gómez - Centurión
Subdirectores generales
Domingo Gómez, Amalio Gómez, Jesús Alonso

Director
Juan Carlos García Diaz
Directora de Arte
Susana Lurguie
Redacción
Javier Abad, David García, Roberto Lorente
Diseño y Autoedición
Miguel Alonso, Alvaro Menéndez
Secretaria de Redacción
Ana Mª Torremocha
Directora Comercial
María C. Perera
Coordinación de Producción
Lola Blanco
Departamento de Sistemas
Javier del Val

Redacción, Administración y Publicidad
C/ Ciruelos nº 4.
28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92

Distribución
HOBBY PRESS, S.A.
S.S. de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99
Transporte
BOYACA, Tel: 747 88 00
Imprime
ALTAMIRA, PENTACROM
Depósito Legal
M-2782-1998





NUEVAS EXPERIENCIAS. MÁS SENSACIONES

MANDOS DE COLORES

Cada día hay más juegos de Nintendo 64 que te ofrecen la posibilidad de jugar hasta con 4 jugadores: **GoldenEye, F-Zero X, Turok 2, etc.**



RUMBLE PAK

El Rumble Pak emite en tu mando de control todas las vibraciones producidas por los juegos y hace que las sientas de verdad en tus manos.





CONTROLLER PAK
TARJETA DE MEMORIA

La tarjeta de memoria **oficial** que te permite guardar la puntuación o tu configuración favorita del mando en muchos juegos: **1080° Snowboarding, International Superstar Soccer 98, South Park...**

EXPANSION PAK
EXPANSIÓN DE MEMORIA

El nuevo accesorio que duplica la memoria de tu Nintendo 64, pasando de 4 a 8 Megas. Esto te permite disfrutar con gráficos más detallados, efectos sonoros más intensos y en definitiva una experiencia de juego mucho más realista. Cada juego aprovechará esta memoria de una forma diferente (mejores animaciones, más colores, mejor inteligencia artificial de los enemigos, más objetos en pantalla...) pero la función más común de este accesorio será permitirte jugar en **alta resolución**, en juegos especialmente programados para ello. Pruébalo en **Star Wars: Rogue Squadron, Jet Force Gemini, Perfect Dark**... y descubrirás el potencial real de tu consola.



